

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

FACULTAD DE LETRAS Y CIENCIAS HUMANAS

E.A.P. DE ARTE

**LA FANTASÍA TENEBROSA EN LA NOVELA
GRÁFICA DE DIEGO RONDÓN ALMUELLE**

TESIS

Para optar el Título Profesional de Licenciado en Arte

AUTOR

Víctor Hugo Asencios Ormeño

Lima – Perú

2014

INDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: DEFINICIONES GENERALES: LA NOVELA GRÁFICA Y LA <i>FANTASÍA TENEBROSA</i> .	
1.1. La novela gráfica	15
1.1.1. Aproximación a una definición de la novela gráfica	15
1.1.2. Los géneros de la novela gráfica y la <i>fantasía tenebrosa</i>	19
1.1.3 Trayectoria de la novela gráfica en el Perú	21
1.2. La <i>fantasía tenebrosa</i>	26
1.2.1. La influencia del contexto histórico - social	29
1.2.2. Influencia del arte gráfico universal	38
1.2.3. La <i>fantasía tenebrosa</i> como estética del terror presente en la novela gráfica peruana	43
CAPITULO II: LA <i>FANTASÍA TENEBROSA</i> EN LA NOVELA GRÁFICA DE DIEGO RONDÓN ALMUELLE	
2.1. Diego Rondón Almuelle	51
2.2. La novela gráfica de Diego Rondón Almuelle	59
2.2.1. Características generales	60
2.3. La <i>fantasía tenebrosa</i> en las obras de Diego Rondón Almuelle	61
2.3.1. Análisis de obras	62
2.3.1.1. Drak	62
2.3.1.2. Presencia Muerta en Revista <i>Carboncito</i> N° 7	87
2.3.1.3. Novela gráfica sin título en <i>Cuentos de Casa</i>	98
2.3.1.4. Criatura	104
2.3.1.5. Jarkacha	113
2.4. Análisis de la <i>fantasía tenebrosa</i> en las obras de Diego Rondón Almuelle	122
CONCLUSIONES	131
BIBLIOGRAFÍA	134

Anexo 1: Los géneros narrativos de la novela gráfica	138
Anexo 2: Glosario de términos	143

INDICE DE IMAGENES

Nº de figura	Título de la figura	Nº de Página
1	Álvaro Portales. <i>Extraño. Antología del comic peruano</i> . 2006. Tapa y contratapa.	36
2	Carlos Bendezú. El camarada Freddy. <i>La verdad sobre el espanto. Dossier fotográfico de la revista Caretas</i> . 2012. Pág. 15.	36
3	Detalles de figura 2 (imágenes en el fondo de la escena lado superior izquierdo)	37
4	Detalles de figura 1 (imágenes en el fondo de la escena lado superior izquierdo)	37
5	Detalles de figura 2 (mesa al lado inferior izquierdo)	37
6	Detalles de figura 1 (mesa al lado inferior izquierdo)	37
7	James O'barr. <i>The Crow</i> . 1989	64
8	<i>The Crow</i> . Dir. Alex Proyas. 1994	64
9	Drak. Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 47	65
10	Drak. Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 44	66
11	Ezequiel. Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 26	67
12	Rita. Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 10	67
13	Ana. Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 11	68
14	Figura 14. Atcha. Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 13	69
15	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 4	70
16	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág 4	70
17	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág 22	70
18	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág 4	71
19	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Págs 42	71
20	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Tapa	73
21	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Contratapa	75

22	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 30	77
23	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 6	81
24	Dave McKean. <i>Arkham Asylum</i> . 1989	82
25	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 11	85
26	Diego Rondón Almuelle. <i>Drak</i> . Pág. 35	86
27	Diego Rondón Almuelle. <i>Presencia Muerta en Carboncito n° 7</i> . Detalle pág. (17). 2004	89
28	Diego Rondón Almuelle. <i>Presencia Muerta en Carboncito n° 7</i> . Detalle pág. (16). 2004	90
29	Diego Rondón Almuelle. <i>Presencia Muerta en Carboncito n° 7</i> . Detalle pág. (16). 2004	91
30	Diego Rondón Almuelle. <i>Presencia Muerta en Carboncito n° 7</i> . Detalle pág. (17). 2004	91
31	Diego Rondón Almuelle. <i>Presencia Muerta en Carboncito n° 7</i> . Detalle pág. (16). 2004	92
32	Diego Rondón Almuelle. <i>Presencia Muerta en Carboncito n° 7</i> . Pág. (16).2004	96
33	Diego Rondón Almuelle. <i>Presencia Muerta en Carboncito n° 7</i> . Pág. (17). 2004	97
34	Diego Rondón Almuelle. Novela gráfica sin título en <i>Cuentos de Casa</i> . Detalle pág. (2). 2009	100
35	Diego Rondón Almuelle. Novela gráfica sin título en <i>Cuentos de Casa</i> . 2009	100
36	Corey Taylor, vocalista, miembro de la banda <i>Slipknot</i>	100
37	Cris Fehn, percussionista, miembro de la banda <i>Slipknot</i>	100
38	Diego Rondón Almuelle. Novela gráfica sin título en <i>Cuentos de Casa</i> . Pág. (1). 2009	103
39	Diego Rondón Almuelle. Novela gráfica sin título en <i>Cuentos de Casa</i> . Pág. (2). 2009	104
40	Diego Rondón Almuelle. <i>Criatura</i> . Página (1).	106
41	Diego Rondón Almuelle. <i>Criatura</i> . Detalle pág. (2)	107
42	Diego Rondón Almuelle. <i>Criatura</i> . Detalle pág. (2)	108
43	Diego Rondón Almuelle. <i>Criatura</i> . Detalle pág. (2)	108
44	Diego Rondón Almuelle. <i>Criatura</i> . Detalle pág. (3)	109

45	Diego Rondón Almuelle. <i>Criatura</i> . Detalle pág. (4)	109
46	Diego Rondón Almuelle. <i>Criatura</i> . Página (5).	112
47	Diego Rondón Almuelle. <i>Jarkacha</i> . Detalle pág. (2)	114
48	Diego Rondón Almuelle. <i>Jarkacha</i> . Detalle pág. (6)	115
49	Diego Rondón Almuelle. <i>Jarkacha</i> . Detalle pág. (4)	115
50	Diego Rondón Almuelle. <i>Jarkacha</i> . Detalle pág. (6)	115
51	Diego Rondón Almuelle. <i>Jarkacha</i> . Detalle pág. (5)	116
52	Diego Rondón Almuelle. <i>Jarkacha</i> . Detalle pág. (4)	117
53	Diego Rondón Almuelle. <i>Jarkacha</i> . Detalle pág. (1)	118
54	Diego Rondón Almuelle. <i>Jarkacha</i> . Página (6)	121

INTRODUCCIÓN

En el Perú existe una importante tradición de artes graficas, que incluye caricatura, cartelística y arte secuencial¹. El arte gráfico como tal puede rastrearse desde una antigüedad considerable, según la cronología de la historieta peruana de *Kingdom comics*² se podría tomar en cuenta la obra de Guamán Poma de Ayala *La primera nueva corónica y buen gobierno*³ como primera historieta peruana, o en su defecto como una de las primeras narraciones graficas que aparecieron en el Perú, ya que en esta obra se acompañan imágenes y textos para describir determinados acontecimientos y situaciones.

Dentro de esta larga tradición de arte gráfico nacional, el arte secuencial, se puede ubicar a finales del siglo XIX en la publicación *El Perú Ilustrado*⁴. Desde ese entonces hasta hoy, este tipo de manifestación artística se ha desarrollado por un sendero propio, que ha sabido asimilar influencias del género desde otras partes del mundo (Estados Unidos, Europa y en las últimas dos décadas Japón), que se ha adaptado a los cambios sociales, políticos e históricos del país y que se ha abierto paso en el complicado mercado peruano.

En este contexto al hablar de investigaciones sobre la historieta peruana, o el arte secuencial en el Perú, es hacer mención a una etapa inicial, con algunos aportes

¹ Definido así por Will Eisner (1988) en su libro *El cómic y el arte secuencial* como el “medio creativo de expresión... artística y literaria que trata de la disposición de los dibujo o las imágenes y palabras...”. También Scout McCloud (1995), al referirse a arte secuencial entiende que no solo abarca el comic sino también la animación ya que en esencia es una secuencia de imágenes proyectadas instantáneamente y también contempla que la palabra en este caso ya no es solo escrita sino también hablada.

² Según su perfil de *Facebook* Kingdom Comic surge “oficialmente en 1998 en Lima, Perú, cuando Roberto Lagos, Benji Guadamur y FF lanzaron la primera revista especializada en los comics de superhéroes. ...”. Y como afirman más adelante, se han dedicado realizar eventos y conversatorios referidos al tema de la historieta en el Perú. (Kingdom Comics, 2010)

³ Se toma como referencia este dato, ya que el tema no está completamente definido y no es objeto de estudio de la presente investigación aclarar la aparición de la historieta peruana.

⁴ Editado por Peter Bacigalupi entre 1887-1892.

importantes, para tratar de aclarar los debates sobre la historia de la historieta en el Perú. Existen investigaciones sobre el tema, algunas de las cuales se tomarán de referencia para este estudio, que se mencionarán más adelante. En el caso de la historia del arte peruano, se le ha prestado atención en este último tiempo al arte gráfico, en sus manifestaciones de historieta y caricatura⁵.

Novela gráfica “es un término controvertido, que puede referirse tanto a un formato de publicación como a un tipo moderno de historieta para adultos” (García, 2010, p. 16), creado en la década de 1960 con una finalidad comercial y quizás como un intento de quitar el prejuicio de “arte ligero” que existe sobre la historieta. Como se sostiene, el término novela gráfica se refiere a un tipo moderno de historieta para adultos, y es en este sentido en el que será tomado, independientemente del formato.

La presente investigación pretende brindar un aporte en torno al estudio artístico sobre la novela gráfica desde la perspectiva de la historia del arte. La definición de novela gráfica, aun se encuentra en debate, sin embargo se plantea una visión panorámica del desarrollo del género en nuestro país, para luego ubicar las obras de Diego Rondón Almuelle, y finalmente definir una estética común en las obras del autor que será denominada *fantasía tenebrosa*.

⁵ El grupo de estudios ALLPA conformado por estudiantes de la E.A.P. de Arte de la UNMSM en el año 2009 y 2010 presentó dos coloquios sobre *Julio Málaga Grenet y la caricatura política* y *El arte gráfico en los 70'* respectivamente, donde se presentaron investigaciones sobre arte gráfico abordados desde la historia del arte. A estos se suman dos artículos publicados por la Lic. Diana Rodríguez Díaz en Na! Revista de la Carrera de Arte y Diseño Empresarial de la Universidad San Ignacio de Loyola titulados: *Una aproximación al arte gráfico decimonónico a través de las revistas ilustradas limeñas: El Correo del Perú y El Perú Ilustrado* y *El Superholo de Víctor Honigman y Francisco Miró Quesada: El primer superhéroe peruano* en los años 2010 y 2011 respectivamente, también con un análisis histórico artístico.

En nuestro país, en lo que corresponde a los proyectos de investigación de humanidades, existen pocos estudios sobre historieta, caricatura, ilustración, etc., y son menos aun aquellos referidos a novela gráfica nacional. Estos trabajos no son abundantes, de manera que el material de estudios previos es limitado. Sin embargo éste servirá como referencia para examinar el asunto a tratar. A esto se suma una bibliografía básica internacional de autores que han tratado el tema del análisis del cómic o historieta y la novela gráfica, pero alejados del enfoque histórico artístico. En lo que se refiere al estudio particular de la novela gráfica peruana, se tiene la tesis para optar el grado académico de Magíster en Comunicaciones de Evelyn Nuñez Alayo de la Pontificia Universidad Católica del Perú que lleva por título *Novela gráfica peruana* (2010), que inicia con un recuento sobre el problema de las definiciones de los términos historieta, comic y novela gráfica, para luego proseguir con una revisión general sobre este último término. La autora también hace mención de la situación de la producción de novela gráfica peruana en la actualidad, presenta a varios autores y obras importantes, entre ellos está Diego Rondón Almuelle. Finalmente la investigación culmina con un sencillo análisis formal de la obra de Juan Acevedo titulada *Paco Yunque* inspirada en el cuento del literato César Vallejo. El análisis formal que realiza Nuñez se presenta ambiguo y subjetivo ya que la autora propone que se detendrá en aquellos aspectos que le resulten “atractivos e interesantes” pero no especifica cuáles son estos. Una de las investigaciones recientes sobre historieta es la tesis para optar el título de licenciado en Comunicación Social de Marco Antonio Sotelo Melgarejo de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos que lleva por título *Taxonomía de las historietas limeñas: propuesta para una clasificación de las historietas producidas y publicadas en la provincia de Lima Metropolitana entre los años 1990 a 2005* (2009). La investigación propone un intento de clasificación y sistematización en función a una

serie de herramientas propias de las ciencias de la comunicación como trabajos de campo, trabajo de muestreo, sistematización de muestras y organización taxonómica, consideradas adecuadas para el autor. Un aporte importante, es el recuento de acontecimientos que influenciaron en ciertos momentos en la producción de historietas en la ciudad de Lima.

Dentro de los estudios publicados sobre la historieta peruana figuran: *De Supercholo a Teodosio: historietas peruanas de los sesentas y setentas* (2004) trabajo realizado por Melvin Ledger, que presenta la producción gráfica nacional entre los años 1960 y 1980 ordenada cronológicamente. Asimismo se pueden mencionar la recopilación hecha también por Ledger junto a Carla Sagastegui titulada *La historieta peruana I: los primeros 80 años 1887 – 1967* (2003), donde se hace un recuento de las historietas peruanas desde finales del siglo XIX. Existen también dos artículos escritos por Mario Lucioni en la “Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta”, titulados *la Historieta Peruana I* (2001) y *la Historieta Peruana 2* (2002), en las que el autor hace una síntesis de lo publicado en el género, intenta un orden cronológico sobre este y resaltar las publicaciones más importantes de cada momento, el trabajo termina siendo una suerte de visión panorámica y una crítica superficial sobre producción historietística en el Perú. El libro de Luis Rachitoff Infantas titulado *Historietas de ayer... y de hoy* (1981), recoge importante información del arte gráfico nacional en los géneros de caricatura e historieta.

Existen importantes documentos en Internet, como las dos *Cronologías de la historieta peruana*, una publicada en el portal *Kingdom Comic* (2008), y otra más detallada que recoge y aumenta la información de esta, publicada en el Blog de *LaNuez*

(2009) en el portal de *El Comercio*. Además de esto es importante aclarar que debido a la falta de publicaciones en físico en torno al tema de la novela gráfica, muchas de las fuentes provienen de aquel medio de difusión.

La presente investigación busca establecer y analizar la *fantasía tenebrosa* en la novela gráfica de Diego Rondón Almuelle. Para este propósito se plantea una aproximación a la definición de novela gráfica, un concepto abierto que se encuentra en debate en la actualidad. Asimismo una revisión de las obras más importantes en el género de novela gráfica y de aquellas que de alguna forma están relacionadas con la obra del autor. Queda claro que el propósito del presente trabajo no es realizar una trayectoria de la novela gráfica nacional, ni de la historieta, de modo que solo se menciona aquellas más próximas a la obra del autor estudiado.

La importancia de la tesis radica en la definición de la categoría artística *fantasía tenebrosa*, creado en este trabajo para agrupar las obras con determinadas características plásticas, estéticas y narrativas. Para definir la *fantasía tenebrosa* se tomarán en cuenta dos variables, la primera es el contexto histórico del Perú durante los últimos treinta años, es decir, el periodo de violencia que vivió el Perú y la segunda variable será la influencia de las nuevas tendencias de la novela gráfica mundial (como el *cómic underground*⁶, el norteamericano y el *manga*⁷ japonés). A partir de estas dos variables se planteará el surgimiento de la *fantasía tenebrosa* y luego se definirán cuáles son sus características. Finalmente se procede a relacionar y analizar la *fantasía tenebrosa* en la novela gráfica de Diego Rondón Almuelle a través de un estudio histórico artístico de la obra del autor.

⁶ Ver glosario de términos anexo 2.

⁷ *Ibíd*

El objetivo de la tesis es definir concepto de *fantasía tenebrosa*, para luego poder establecer de qué forma se hace presente en la novela gráfica de Diego Rondón Almuelle. También analiza la *fantasía tenebrosa* como una tendencia en la producción de novela gráfica nacional. Finalmente mediante el análisis plástico se trata de demostrar la artísticidad del objeto “novela gráfica”, al ser sometido a un examen profundo del tipo histórico artístico.

Para realizar un estudio amplio del objeto artístico, se emplea en primer lugar el método histórico-crítico, para establecer el estado de la cuestión y tener una visión panorámica de la historieta y novela gráfica peruana. También se emplea el método de la sociología del arte para definir la relación entre el concepto *fantasía tenebrosa* y el contexto histórico nacional que corresponde al espacio temporal estudiado. Así mismo las obras serán sometidas al análisis formal para obtener una lectura amplia al fenómeno artístico estudiado entendido desde su lenguaje plástico.

La investigación contribuye al conocimiento de las artes graficas, en especial de la novela gráfica nacional. Como se ha afirmado en párrafos antes, la investigación sobre este género se encuentra en una etapa inicial, los trabajos son pocos, y se caracterizan por ser de corte exploratorio. La tesis aporta un concepto nuevo para el estudio de la novela gráfica peruana, la *fantasía tenebrosa*, que engloba el tema y la estética de las obras, es decir, contempla el aspecto narrativo, pero fundamentalmente la plástica de las mismas, que posee un lenguaje visual que se busca definir. He aquí la justificación de la investigación ya que esta abrirá las puertas a futuros estudios sobre el tema. Se trata de la puesta en valor de una manifestación artística que ha sido dejada de

lado en los estudios de historia del arte peruano, y que tiene una tradición vasta en el desarrollo de las artes gráficas nacionales.

Los límites de la investigación aborda solo la producción en novela gráfica del autor durante el 2004 y 2010, ya que Rondón también tiene obras que corresponden a los géneros gráficos de la ilustración, grafiti, diseño gráfico, etc., durante el mismo espacio temporal que serán dejados de lado en esta ocasión.

La tesis se compone de dos capítulos. En el primer capítulo Definiciones Generales: La novela gráfica y la *fantasía tenebrosa*, se inicia con la revisión del término novela gráfica, y se esclarece el concepto de aquella que se toma como base para el desarrollo de la tesis; en un segundo momento se define la *fantasía tenebrosa* teniendo en cuenta dos aspectos, el contexto histórico de finales del siglo XX e inicios del siglo XXI y las influencias que recibió la producción gráfica nacional en aquel periodo. Finalmente el capítulo se cierra con la presentación de la *fantasía tenebrosa* como el tipo de representación artística del terror presente en la novela gráfica nacional. El segundo capítulo, referido específicamente a Diego Rondón Almuelle y la *fantasía tenebrosa* en la novela gráfica, está centrado en el análisis de las obras del autor, en función a la *fantasía tenebrosa* en la novela gráfica realizada por el autor. Se ha seleccionado cinco obras en función al desarrollo de la *fantasía tenebrosa* en cada una de ellas.

La tesis incluye un registro de 54 imágenes representativas, de las cuales cuarenta y tres pertenecen a la obra de Rondón y siete comprenden otras referencias visuales que se consideran importantes en relación con el tema estudiado. Se adjunta

dos anexos, el primero comprende una clasificación de los géneros del comic, que se aplica también a la novela gráfica, que ha sido tomado de la web *Bang! Teoría de la historieta*⁸ y el segundo es un glosario de términos empleados dentro de la investigación.

Finalmente brindar los agradecimientos del caso al artista gráfico Diego Rondón Almuelle, quien amablemente me ofreció su ayuda al facilitar el acceso a su obra, y siempre estuvo dispuesto a apoyar el desarrollo de la investigación. A mi asesora, la profesora Mg. Patricia Victorio Cánovas, quien ha encaminado mi trabajo con sus consejos y apoyo. A todos los que de alguna forma ayudaron en la investigación con entrevistas y facilitando bibliografía. Y finalmente agradecer a quienes han estado junto a mí animándome a que consolide el proyecto, a mi madre María Antonieta, a mi complemento, Yuvicsa y a mis amigos, sin su apoyo no hubiese llegado hasta aquí. Gracias.

⁸ Bang! Teoría de la historieta, es un sitio web en español dedicado a debatir sobre los conceptos de la historieta. La web posee un foro donde los participantes aportan sus propuestas y es aquí donde se debaten hasta llegar a un consenso, finalmente las conclusiones son publicadas oficialmente en la web.

CAPÍTULO I

Definiciones generales: La novela gráfica y la *fantasía tenebrosa*

1.1. La novela gráfica

1.1.1. Aproximación a una definición de la novela gráfica

Novela gráfica es un término controversial que en la actualidad se encuentra en debate y surge como un intento de red denominación de la historieta. El presente trabajo no pretende cerrar la discusión sobre el significado del término, más bien brinda una aproximación a la definición, la misma que será utilizada en el estudio. Para este propósito se toma como base el *manifiesto de la novela gráfica*⁹ de Eddie Campbell, reconocido novelista gráfico norteamericano, divulgado en el foro *The comics Journal*. Campbell expresa diez afirmaciones acerca de lo que es la novela gráfica. Algunas de estas afirmaciones son tomadas en cuenta para definir el término en la tesis.

En primer lugar, en contradicción a lo que se cree, para Campbell el termino novela gráfica no tiene que ver con el formato de novela literaria: "...por "novela" no nos referimos a nada relativo a las novelas (...) En virtud de que no estamos en forma alguna refiriéndonos a la novela literaria tradicional, no sostenemos que la novela gráfica debe ser de las mismas dimensiones o peso físico." Más adelante añade "...Si un artista ofrece un par de historias cortas como su nueva novela gráfica, (como hizo Eisner con *A Contract with God*) no debemos caer en polémicas." Y finalmente

⁹ El *manifiesto de la novela gráfica*, originalmente en inglés, fue divulgado por el mismo Campbell con el propósito de esclarecer la definición de la novela gráfica. El manifiesto en ciertos puntos utiliza la sátira para criticar anteriores definiciones del género así como también el mercado del comic a nivel mundial. El manifiesto adquiere validez ya que ha sido empleado por otros artistas en varias partes del mundo y permite una visión amplia del fenómeno de la novela gráfica.

El texto empleado en la tesis pertenece a una traducción publicada en la web *68 Revoluciones*, esta, según se afirma en el sitio, es una revisión de la traducción original al español hecha por Emilio Martínez y corregida por Diego Guerra para que fuese publicada en el portal.

concluye: El término novela gráfica no debe ser empleado para describir un formato comercial... Puede ser un manuscrito inédito, o serializado en partes...” (Campbell, 2007) Estas afirmaciones permiten sostener que la novela gráfica no se refiere a un formato de publicación ni a una extensión, y en el caso que se quisiera hacer referencia a un formato, este es libre “no... estandarizado ni en dimensiones, ni en páginas, ni en casi nada”¹⁰.

Erróneamente se ha dicho que una novela gráfica debe encontrarse en el formato de *comic book*¹¹ entendiendo que este formato de historieta a manera de libro es una evolución de la narrativa gráfica como literatura popular, por eso en Estados Unidos y en muchos países europeos los *comic book* son llamados novelas gráficas (*graphic novels*). En virtud a lo sostenido por Campbell y para el propósito de esta investigación esta idea queda descartada. La novela gráfica no debe ser necesariamente un *comic book*, su formato de difusión es abierto como se aclara en *El manifiesto de la novela gráfica*. Descartando el aspecto del formato, una novela gráfica puede estar formada por una secuencia de dos o más viñetas, puede tener una extensión de una o más páginas, así como también puede tener más de cien, también puede ser una “obra inédita”, o puede ser una publicación de tiraje abundante, puede tener tapa dura o encontrarse dentro de una revista. Finalmente se concluye que no es el formato el que define a la novela gráfica.

En segundo lugar, si se ha afirmado líneas arriba que el formato no define a la novela gráfica, entonces ¿qué la define?, corresponde en este punto hacer mención a lo que sostiene Eddie Campbell (2007) en su manifiesto: “‘Novela Gráfica’ significa un movimiento y no una forma (...) el término define un movimiento, un evento en

¹⁰ La cita proviene del Blog Mis Comics, en un artículo publicado por el usuario *fer1980* titulado “Novela Gráfica: un formato “movimentado” o un movimiento formalizado”, al respecto de la polémica surgida en internet a raíz del manifiesto de Eddie Campbell y el libro de Santiago García titulado *La Novela Gráfica*.

¹¹ Ver glosario de términos anexo 2

evolución, a diferencia de una forma...”. Novela gráfica se refiere, a un movimiento artístico, una vanguardia en el mundo de las historietas, cuya principal diferencia con la tradicional es la temática adulta; es decir que las novelas gráficas están dirigidas a un público maduro debido a los temas que tocan, herencia del *cómic underground* en muchos casos. Fundamentalmente esto se refiere al aspecto narrativo, a la temática o las historias que se cuentan. Por otro lado, el aspecto más importante para esta investigación es el artístico. Algo que diferencia a la novela gráfica de la historieta tradicional es su condición experimental referida al ambiente gráfico¹² en el que se construye la obra, el estilo del dibujo, la composición de la página, etc. todo lo que involucra el aspecto plástico en este arte. Siendo este el aspecto más importante dentro de la presente tesis de historia del arte. El autor al sentirse en libertad creativa independiente de la editorial, se encuentra en la facultad de construir su propia narrativa gráfica, estableciendo la libre secuenciación de viñetas, empleando técnicas gráficas y digitales que le permiten reinventar el género.

En resumen hasta este punto se puede decir que, la novela gráfica representa una vanguardia dentro de la historieta, que busca quitar la connotación de “arte ligero” a este género, y le otorga un sentido artístico sólido. Por consiguiente, a partir de este momento se denomina novela gráfica a aquellas historietas de temática adulta que poseen condición experimental en el ambiente gráfico.

Como se ha sostenido, la novela gráfica está ligada directamente a la historieta, por eso es importante aclarar la definición de historieta que se empleará en el desarrollo de la investigación. Recogiendo la explicación de Scott McCloud, en su libro *Como se hace un cómic* se entiende por historieta a: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una

¹² Ver glosario de términos en el anexo 2

respuesta estética del lector” (McCloud, 1997, p. 9). Esta definición se aproxima a una explicación artística, y se diferencia de muchos estudios anteriores en los que la historieta ha sido analizada desde el punto de vista comunicacional y desde el punto de vista literario pero muy pocas veces desde lo artístico.

Ajustando la definición citada a propósito del trabajo, finalmente se tiene que la historieta y por consiguiente la novela gráfica es: Un arte compuesto por ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes ordenadas en secuencia deliberada. Se omite la última parte de la cita de McCloud porque se entiende que toda manifestación artística transmite información a su receptor y además genera en este una respuesta estética, de modo que al introducir la palabra arte a la definición el resto es redundante.

Finalmente para cerrar el concepto de novela gráfica que se utilizará en la tesis se sostiene que “novela gráfica”, es la historieta de vanguardia, el término surge a finales del siglo XX (sin afirmar que no ha existido antes), y se caracteriza por el desarrollo de historias dirigidas al público adulto, en las que destacan tanto los aspectos artístico-plásticos como la composición de viñeta y página, haciendo las obras experimentales y de esta forma toma protagonismo la individualidad de los creadores. Este género nuevo se arte proyecta favorablemente para inicios del siglo XXI, en un momento en el que escritura e imagen se enlazan para dar vida a una forma de arte que se difunde cada vez más a nivel mundial.

1.1.2. Los géneros de la novela gráfica y la *fantasía tenebrosa*:

Dentro de la historieta existen géneros establecidos de acuerdo a los temas que desarrollan, en el caso de la novela gráfica es válido aplicar la misma clasificación, al estar íntimamente ligadas unas con otras. Se toma como referencia la clasificación realizada en el portal de internet *Bang! Teoría sobre la historieta* donde se hace un

recuento de géneros y subgéneros consistente, ordenado, resumido y acompañado de ejemplos que se recoge en el anexo 2. Según la fuente, los géneros serían los siguientes:

- Terror
- Ciencia ficción
- Suspense
- Fantasía
- Costumbrista
- Humorística
- Romántica
- Aventura
- Policial
- Histórica
- Biográfica

Y dentro del género Fantasía se encuentran los subgéneros:

- Maravilloso
- Extraño
- Fantástico
- Fantasía heroica

Si bien es cierto que dicha sistematización puede considerarse inútil¹³, para el caso de la presente investigación se considera pertinente utilizarla para situar la *fantasía tenebrosa* como tipo dentro de un género.

¹³ Postular la no existencia de los géneros narrativos es decir que un lector no va a la librería y compra “un Género Policial”, muy por el contrario: el lector busca historias, después de leerlas las clasifica. Los géneros narrativos operan como una convención, una regla que casi siempre se rompe. Los géneros narrativos no conservan una lógica clasificatoria: no se piensa en el tema que imponen a la historia o las restricciones a los espacios o personajes que puedan aparecer en ellas dentro de la tipología, sino que ésta es desordenada y ametódica. Un género puede imponer un lugar o un tiempo en particular para la historia o simplemente un efecto en el lector. (Bang! Teoría de la historieta)

A esta clasificación se puede sumar dentro de la categoría Histórica, el subgénero Documental, la que recrea sucesos históricos de manera informativa. Es el caso de *Rupay* de Jesús Cossio y Luis Rossel.

En función a la clasificación citada y desarrollada en el anexo 2, lo que corresponde es ubicar la *fantasía tenebrosa* dentro de los géneros antes mencionados. Según las categorías señaladas, *fantasía tenebrosa* corresponde al conjunto Fantasía y dentro de este al subconjunto Maravilloso, considerando que “prefiere otros mundos diferentes con distintas reglas, que permitan la existencia de seres extraños y diferentes de los que hay en nuestro mundo”¹⁴ (Bang! Teoría sobre la historieta, 2009). Analizando las obras se establece que todas se construyen en espacios fantástico-maravillosos, donde las reglas escapan de la realidad o se entremezclan con la misma, además de presentar seres extraños completamente irreales. A esto se debe sumar y tener en consideración que la *fantasía tenebrosa* posee características estéticas concretas que la hacen una categoría artística y no solamente narrativa o literaria.

1.1.3. Trayectoria de la novela gráfica en el Perú:

Teniendo la definición de novela gráfica lo que corresponde es buscar los antecedentes en el Perú y realizar una breve revisión de los que sean próximos a las obras del autor estudiado, por eso se ha hecho una selección de títulos entre todos los que existen en el amplio universo de la novela gráfica peruana, en virtud a la proximidad con la línea temática escogida.

Como afirma Mario Lucioni, en la década del 1950 se manifiestan los primeros giros vanguardistas en la historieta peruana, con artistas plásticos influenciados por la abstracción como José Bracamonte Vera:

... luego conocido como diseñador gráfico y director de la Escuela de Bellas Artes, muestra una cierta preferencia por los temas de la decadencia y la

¹⁴ Ver anexo 1

muerte, por la confrontación de lo poético y lo prosaico, por la relación entre elementos de diferentes escalas. En su notable tira diaria «Inventario de la tarde» ... realiza una exploración de los detalles mínimos que hacen un relato, a través de personajes que se vuelven poéticos, porque para ellos todo es importante. Simples detalles de observación, en relación contrapuntística con el texto, delicado, irónico.(Lucioni, 2002, p. 212)

Se inicia entonces la experimentación en la narrativa gráfica, bordeando algunos aspectos del *comic underground*, que más adelante se asumirá con desenfado.

A partir de finales de los 1960 y para la década siguiente, la historieta peruana comparte el mismo fenómeno que la pintura: un grupo de jóvenes artistas gráficos decide asumir posturas vanguardistas para renovar la gráfica nacional¹⁵. Al observar las historietas de la época queda claro que se produce un giro en temática y forma, este parece ser el punto de partida para la novela gráfica peruana. Un ejemplo de los cambios que se suceden en la narrativa gráfica nacional es la obra *Huayanay* de Carlos Tovar y Luis Sayán Puente publicada en el diario *La Crónica* en 1975. *Huayanay* es una novela gráfica que se presenta como una historieta documental, que narra los acontecimientos acaecidos en el pueblo que da título a la obra. La temática está dirigida al público adulto debido a la violencia de los sucesos que narra; en el aspecto gráfico, la inserción de fotografías como parte de las viñetas remarca el aspecto realista de la obra. Por otro lado está la obra *Selva Misteriosa* de Javier Flores del Águila, otro ejemplo del inicio de una narrativa gráfica de temática adulta, la obra narra una serie de acontecimientos que se desarrollan en un espacio misterioso, la selva; gracias a un trabajo narrativo cuidadoso y a un adecuado manejo del ambiente gráfico realizado por el autor, la selva toma el rol protagónico, y adquiere una importancia sustancial en la narración como un personaje más.

¹⁵ A finales de la década de 1960 “el Pop, el Op, el Conceptual, Filo Duro y que compartieron las galerías de Lima con otros movimientos contemporáneos como el Surrealismo, la Nueva Figuración y el supérstite Expresionismo Abstracto. Época rica y compleja en que se diversifican las tendencias y en que se cruzan las influencias, primero de Europa y luego de Estados Unidos” (Castrillon, 2003, p. 4)

Es necesario mencionar también la publicación *Monos y Monadas* que reaparece también en la década de 1960, y será la cuna de una nueva generación de artistas gráficos, algunos de ellos ya consagrados en la actualidad:

...destacaron como historietistas especialmente Dare, creador de secuencias surrealistas; Carlín (magnífico en el humorístico policial negro «Lima 2001»), y especialmente Juan Acevedo, que aquí desarrolla «Pobre diablo», serie sólo recientemente recopilada. Su protagonista no es nadie (efectivamente un pobre diablo, que puede ser cualquiera), a veces sólo una mirada a las miserias cotidianas, iluminadas por una esperanza en la fantasía. Poética y metalingüística, su estilo se prolonga (aunque más en prosa, digamos) en series como «Oratemán», «Guachimán» (deformación de watchman, es el nombre que recibe el personal de vigilancia en el Perú), que miman la aventura con una carga existencialista y desesperada. (Lucioni, 2002, p. 215)

De lo anteriormente expuesto se desprende que entre 1950 y 1975 se sientan las bases para la experimentación en la narrativa gráfica, que principalmente consiste historias *underground* oscuras, surrealistas y experimentales, como en los casos citados de Juan Acevedo. Estos antecedentes darán vida a la novela gráfica peruana actual, este fenómeno sucede casi de la misma forma que en la trayectoria de la pintura peruana desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad (Castrillón, 2003).

Sin embargo el cambio más significativo en la gráfica nacional, hacia los temas adultos, está relacionado a un suceso histórico importante, el conflicto armado interno del Perú entre 1979 y 1992¹⁶, que tiene como protagonistas al Partido Comunista del Perú Sendero Luminoso (PCP-SL) y al Estado peruano y que se caracterizó por la violencia extrema de los sucesos desenvueltos en el proceso. A esto se suma la llegada tardía, durante la última década del siglo XX, del cómic adulto de origen europeo y norteamericano y el arribo desde Japón de un nuevo tipo arte secuencial, historieta y animación, conocidos con el nombre de *manga* y *anime* respectivamente que llegan a través de revistas y la agilización de los medios de comunicación como el internet.

¹⁶ Informe Final de la Comisión de la Verdad. CVR.

Además del contexto de violencia que generó el conflicto armado interno, en la ciudad de Lima empieza a adquirir protagonismo entre los jóvenes el ambiente subterráneo ligado a la difusión de la música *punk*, a partir de este momento en estos espacios empezaron a circular fanzines¹⁷ que intentaron recrear los sucesos de aquella época, muchas veces desde el aspecto satírico y transmitieron un sentimiento de frustración nacional¹⁸ (Dópico, 2005 citado por Sotelo 2009) por los sucesos que acaecían en el país, esto encontró acogida favorable dentro del *underground* nacional.

El boom de cómic para adulto y el cómic de autor que se dio en el mundo en la década de los 80'(sic) llegó ... al Perú en la década de los noventa, y autores como Alan Moore, Frank Miller renovadores del comic de superhéroe norteamericano llegaron al Perú. También llegaron materiales de autores del alternativo norteamericano y europeos... editados o reeditados en España con una calidad muy aceptable en su soporte físico...

(...)

La década de los noventa se convierte en un embudo que conjugaba la producción extranjera de la década de los 80' y 90'(sic)... (Sotelo 2009, p: 95)

Es importante mencionar que en esta década aparece en Lima la revista *Sugoi*¹⁹ orientada a tratar la temática del *manga* y el *anime*, haciendo reseñas sobre series de animación japonesa. Dentro de esta revista se publicaron suplementos como *Mangkan* y *Tenkaichi*²⁰ que difundieron *mangas* realizados por aficionados peruanos, quienes intentaron recrear la narrativa gráfica japonesa, a partir de su estética estilizada. Esto

¹⁷ Ver glosario de términos en anexo 2

¹⁸ La cita textual hecha por Sotelo quien la utiliza para definir lo que él denomina “cómic alternativo” que para este trabajo se prefiere denominar cómic *underground*. La cita es la siguiente:

“(...)con viñetas llenas de sangre (...) crímenes y sadismo surrealista criticaban el estado de la sociedad(...)los tópicos del underground, formado por el triángulo temático del sexo, la violencia y las drogas, que encontró otro vértice en la música rock, todo ello mezclado con una gran variedad de frustraciones personales. La contracultura (...) podía criticar y desmitificar los valores tradicionales, ridiculizar al hombre medio, e intentaron destruir los tabúes más sagrados de la sociedad, como la patria, el estado, la religión, la familia y el sexo” (Dópico, 2005)

En esta se expresa lo que significa el *underground* las connotaciones violentas con las que cuenta. Este es un tipo de narración que se empieza a desarrollar en el Perú con énfasis a partir de mediados de la década de 1980 hasta la actualidad, nutrida principalmente por el contexto histórico que vivió el país en aquella época.

¹⁹ Revista publicada desde abril de 1997, teniendo como editor a Rafael Antezana. Actualmente ha desaparecido del mercado.

²⁰ Los suplementos *Mangkan* y *Tenkaichi*, acompañaban la revista *Sugoi*, el primero apareció a partir de la revista número 1, mientras que *Tenkaichi* empezó a circular a partir del número 8. Los suplementos consistían en agrupar fanzines estilo manga realizados por jóvenes dibujantes aficionados peruanos.

demuestra un mayor conocimiento del arte de la historieta a nivel mundial y su influencia a la novela gráfica peruana. También es importante la contribución *underground* proveniente de Europa en especial de España, Francia y de Estados Unidos, ya que dentro de este género se empieza a forjar la novela gráfica en nuestro país.

El conjunto de cambios descritos líneas arriba crea un clima diferente para la generación de artistas gráficos de inicios del siglo XXI, un nuevo ambiente dentro del cual se inicia la producción de novelas gráficas que busca proponer historias de temática adulta y oscura. Los años de violencia y la influencia foránea se convirtieron en el binomio perfecto para acentuar el giro en narrativa, temática y composición para la consolidación de la novela gráfica peruana. Se asientan las bases para el inicio de la novela gráfica experimental con la inserción del *underground*, un ejemplo claro es la publicación *Tiene dientes*²¹ en la que participan Jesús Cossio, Luis Rossell y Miguel Det, su marcada característica subterránea es significativa, se experimenta con la composición de la página a través de *gutters* irregulares, se realizan representaciones de personajes grotescos que son protagonistas de historias extrañas y decadentes que reflejan el sentir de la época. Así se cimentan los nuevos ideales estéticos de inicios del siglo XXI.

En el año 2001 nace la revista *Carboncito* de Renso Gonzales, que dará cabida a artistas importantes con obras *undeground* y que se publica hasta hoy. En ese mismo año hace su aparición en la ciudad, de Arequipa, el Grupo Argos (que posteriormente cambiará su nombre por Pandemia) con la publicación *Kraken*, donde se presentan tres breves historias, una de ellas perteneciente a Diego Rondón Almuelle titulada *Tumba de arena*. El mismo Rondón publica en de manera independiente en 2001 la obra *Sucubo*

²¹ Publicación lanzada a la venta en el año 1993, con participaciones de Luis Rossell, Jesús Cossio y Miguel Det, entre otros artistas. Luego de la primera publicación le siguieron un segundo número en 1997 y un tercero en el 2004. (Cronología de la Historieta Peruana Blog LaNuez. 2009)

de corto tiraje, razón por la cual es prácticamente inubicable en la actualidad. Otras novelas gráficas publicadas son *Parque Perro Seco*, *Pandemonio*, *Mórbido* y *Drak* todas ligadas al grupo Pandemia.

Posteriormente, desde el año 2010 la librería *Contracultura* lanza el *I Premio Librería Contracultura a la Novela Gráfica 2010* que se ha realizado anualmente hasta el 2012, que ha premiado a artistas gráficos con trabajos innovadores, como Rodrigo La Hoz, César Santivañez, Carlos Lavidia, Mario Molina, entre otros. De esta manera se ha difundido e institucionalizado la novela gráfica peruana.

1.2. La fantasía tenebrosa

La presente investigación está orientada a describir un tipo de narración gráfica de horror que reúne ciertas características plásticas que serán desarrolladas a lo largo del trabajo, es menester entonces explicar ¿qué es la *fantasía tenebrosa*? Y cómo este tipo de narrativa se traduce en un estilo gráfico claramente reconocible en el autor que será estudiado a profundidad más adelante. La *fantasía tenebrosa* no es una categoría literaria, puesto que no contempla exclusivamente la connotación literaria que existe en torno a la novela gráfica. Tampoco es un nuevo género de la historieta, puesto que se inscribe dentro del género fantástico y el subgénero maravilloso, como se explico anteriormente. Se considera importante aclarar el término antes de su desarrollo y explicación.

Fantasía tenebrosa es una denominación que representa la dicotomía entre lo fantástico y lo terrorífico, lo oscuro, una combinación que ha existido desde el Romanticismo²², donde sucesos irreales, fantásticos, se encontraban ambientados en espacios oscuros.

²² El Romanticismo como movimiento cultural busca exaltar los sentimientos frente a la razón, generando imágenes cargadas de emoción. Esta premisa lleva a artistas ingleses a refugiarse en un mundo interior

La fantasía como concepto no posee una definición completamente cerrada²³, pero en este espacio nos referiremos como fantástico o derivado de la fantasía, a lo sobrenatural que se desarrolla dentro de un accionar sin límites racionales. Un ambiente donde existen seres imaginarios con características prácticamente ilimitadas. En esencia la fantasía está ligada a lo terrorífico, cuando situaciones o personajes sobrenaturales trastornan nuestra seguridad (Salmoiraghi, 2011), eso genera sensación de terror. Pero el horror es solo un aspecto de la fantasía, el concepto puede abarcar desde la dulzura e inocencia hasta la lujuria y el horror.

La fantasía ha estado presente en el arte a lo largo de la historia, los ejemplos son interminables, uno de los más recientes es el Surrealismo²⁴, donde el mundo onírico o fantástico es el protagonista de la representación. Autores como Salvador Dalí han recreado un mundo fantástico a través de sus pinturas cuya fuente de inspiración proviene del imaginario onírico personal. Un grupo de artistas de la generación del 68²⁵ ha trasladado a la pintura peruana el Surrealismo y autores como Carlos Rivillos, Fernando de la Jara y Gerardo Chávez han trabajado a su estilo lo fantástico onírico.

Al hablar de la novela gráfica como un fenómeno artístico en construcción, la *fantasía tenebrosa* ha tomado consciente o inconscientemente referencias de la pintura,

con aires oníricos, producto de los cambios sociales a raíz de la temprana revolución industrial. Son ejemplos de creación de mundos irreales las obras de William Blake, Henry Fuselli cuyas obras poseen un aire de misticismo, donde abundan la representaciones de seres mágicos que envuelven al espectador en ambientes de pesadilla.

²³ Se ha desarrollado el concepto fantasía a través de varios escritos. H.P. Lovecraft, Todorov, Freud, etc. Quienes han buscado establecer la definición de la fantasía, con coincidencias y diferencias entre cada uno de los autores.

²⁴ El surrealismo como movimiento artístico que explora las posibilidades de una realidad que excede los límites de lo racional aporta una construcción visual de lo fantástico, sin negar que antes no haya existido. El surrealismo aporta una nueva experimentación de elementos visuales que construyen ambientes imaginarios fantásticos. En la actualidad la ilustración fantástica se nutre del imaginario onírico del surrealismo.

²⁵ El Museólogo, crítico de arte y docente universitario Alfonso Castrillon en su serie de catálogos *Tensiones Generacionales: Un acercamiento a las generaciones de artistas plásticos peruanos*, divide la pintura peruana del siglo XX en generaciones tomando como base la teoría de Ortega y Gasset. En *Generación del 68: entre la agonía y la fiesta de la modernidad*, realiza una visión panorámica de la vida artística del Perú durante los años del gobierno militar, la importancia de la crítica para la evolución del arte peruano y la difusión de las vanguardias mundiales, entre ellas el tardío surrealismo.

exclusivamente de las dos corrientes mencionadas líneas arriba: El Romanticismo y el Surrealismo, respectivamente. Estas referencias sumadas a la historieta *underground* y una tendencia hacia lo fantástico terrorífico en el arte contemporáneo²⁶, sobre todo en géneros como el arte digital, el arte gráfico en su totalidad, el cine y la animación han dado como fruto en nuestro país un tipo de narrativa gráfica de horror que se denominará *fantasía tenebrosa*. Finalmente esta se define como la fantasía terrorífica y oscura, el *horror maravilloso*²⁷ lo fantástico perturbador e inquietante, aquello que se ha enriquecido con el imaginario universal de lo maravilloso y ha encontrado acogida en el Perú. Se ha mezclado la fantasía con el horror, por una tendencia casi universal del gusto por lo terrorífico que ha aparecido en este último tiempo, con películas, animación e historieta. Horror y fantasía se unen en un tipo de narración gráfica del terror, que ha sido asumido dentro de la novela gráfica, la *fantasía tenebrosa*.

1.2.1. Influencia del contexto histórico – social

La *fantasía tenebrosa* como fenómeno artístico está sujeto al sistema dinámico del arte, entendiendo que el arte y las corrientes artísticas surgen dentro de un contexto histórico, del mismo modo, la *fantasía tenebrosa* como tipo de narración gráfica de horror dentro de la novela gráfica se ha desarrollado como parte de un contexto histórico que se lo ha permitido y le ha abierto un nicho perfecto para su desarrollo. La presencia del tipo de horror denominado *fantasía tenebrosa* en la novela gráfica peruana está relacionada con sucesos históricos, en tanto que los artistas gráficos de la generación de 1990 entienden la realidad nacional desde un punto de vista

²⁶ Existe una tendencia desde finales del siglo XX hacia el arte terrorífico fantástico, como ejemplos se tienen las ilustraciones del norteamericano Mark Ryden, el japonés Tomohiro Takagi, el alemán Philipp Banken entre otros ilustradores, el novelista gráfico inglés Dave McKean y el director de cine Tim Burton son un ejemplo de esta tendencia en el arte hacia el terror fantástico.

²⁷ El término proviene del título de un artículo realizado por Manuel Barrero en la web de Tebeosfera que trata sobre el “terror fantástico en los tebeos de cuentos de hadas españoles” en el año 2009

posmoderno²⁸, donde no existen grandes paradigmas políticos y sociales, y es la fantasía un camino para expresarse a sí mismos. Pero también la *fantasía tenebrosa* está relacionada con los cambios e influencias de la historieta y novela gráfica peruana que se desarrollan en el siguiente punto.

Para entender el contexto histórico que genera el espacio e influye en la creación de la *fantasía tenebrosa* dentro de la novela gráfica peruana, se toma como punto de partida el golpe militar de 1968 del general Juan Velasco Alvarado porque es cuando se da un impulso para la creación de historieta nacional y en general de las artes gráficas, además es el momento en el que surgen los grandes historietistas consagrados en la actualidad: Juan Acevedo, Carlos Tovar, Javier Flores del Águila, entre otros y finalmente porque existe una relación indirecta entre la generación surgida en ese contexto y la generación que aparecerá en las décadas posteriores, que consiste en la posición política de izquierda asumida por la primera generación y la protesta anti-sistema arraigada en la generación posterior.

El Gobierno Revolucionario del general Juan Velasco Alvarado impuso una serie de cambios económicos, políticos y sociales que marcaron la historia del Perú en el siglo XX. La dictadura velasquista tuvo una posición abiertamente de izquierda, en favor de la clase popular, y especialmente asumió el reto de la reivindicación indígena, traducida en la Reforma Agraria. Fue un gobierno nacionalista que generó en los jóvenes de

²⁸ Para el postmoderno no existe “la verdad”, existen las verdades de cada quien, de cada caso, de cada momento. La modernidad hace énfasis en “la sociedad” más que en la situación del individuo, sin embargo la sociedad no existe porque es imaginaria. En lo real-inmediato existen los demás como cada quien dentro de cada quien. La única alternativa real de cambio no son “todos” sino uno mismo, no el poder ni los críticos sino la voluntad humana. Cuando la proliferación de la diferenciación subjetiva se despliega en diversificación intersubjetiva que se expresa en la creación de objetos y discursos diferentes, que en su conjunto modifican el estado de cosas dominantes. Las posturas subjetivas son revolucionarias, pues al no esperar ya grandes cambios guiadas por grandes líderes que enfrentarán grandes momentos, tienden hacia el encuentro consigo mismos. Para obtener el cambio, basta con que cada quién busque denodadamente cambiar a su interior, que cada quién tome partido por sí mismo: *si cada quien cambia, cambiamos todos*. (Corral Quintero, Raúl. *¿Qué es la posmodernidad?*)

izquierda una expectativa favorable, y un entusiasmo por la idea de reivindicación de las clases populares pues el gobierno pretendía saldar las deudas con el pueblo. Este entusiasmo se trasladó a la historieta nacional, y muchos artistas que se iniciaban en el mundo de la narrativa gráfica decidieron asumir posturas de izquierda, y en algunos casos tomaron posiciones a favor de las políticas de estado. Como ejemplo, la historieta *Huayanay* de Luis Sayán y Carlos Tovar, publicada dentro del diario La Crónica en el año 1975. La obra recrea un suceso real y lo transforma en una especie de apología a favor de la Reforma Agraria y de la “auténtica revolucionaria justicia”²⁹. El entusiasmo por el nacionalismo velasquista empezó a difuminarse hacia el final de la dictadura militar, y el inicio del accionar del Partido Comunista del Perú Sendero Luminoso (PCP-SL) en la década de 1980, que se convierte en una agresión contundente al país, y sobre todo a la izquierda peruana que nunca se consolidó como un partido único.

La década de 1980 es un periodo conmocionado en la sierra sur del Perú, el conflicto armado interno entre el PCP-SL y el estado peruano, tiene en medio a ciudadanos, quienes se convierten en las principales víctimas del conflicto. La violencia desencadenada y la profunda crisis económica en la que se sume el país mostraban una realidad completamente caótica “en 1989 el Perú parecía al borde del abismo. Terrorismo, inflación, narcotráfico y pobreza extrema eran como los cuatro jinetes del apocalipsis bíblico” (Contreras, 2007, p. 363). Un país fracturado en su sociedad, centralista, en debacle económica, fue la cuna para una visión posmoderna, que interpretaba a partir de una frustración personal la realidad, principalmente en los jóvenes de aquella época que son observadores de la catástrofe y no partícipes activos de los acontecimientos.

²⁹ *Huayanay*. En diario La Crónica. 1975. Pág 17. Frase utilizada por los pobladores de Huayanay dentro de sus diálogos en la historieta.

El arte de esta época al igual que la sociedad peruana, se encuentran conmocionadas. Los artistas gráficos de la generación anterior, declaran su rechazo contundente a las acciones terroristas, y se expresan mediante en la sátira política, un ejemplo es la revista *Monos y monadas*. Es en la década siguiente cuando la conmoción social y la desilusión en medio de un panorama nacional decadente sumado a la influencia externa dará luz a la narrativa gráfica *fantástico tenebrosa*.

A partir de 1990 el panorama del arte gráfico nacional cambió sustancialmente. La elección del Ing. Alberto Fujimori Fujimori como presidente de la república, modificó la política e historia del país. El inicio de una lucha contrasubversiva en la ciudad de Lima, el autogolpe de 1992, el “shock” en la economía nacional, la captura de Abimael Guzman Reynoso líder de PCP-SL, el final del conflicto armado interno, la reelección de Alberto Fujimori en 1995 y la red de corrupción que se empezó a tejer en el estado peruano, fueron algunos de los sucesos que marcaron una década dinámica que forjó en los jóvenes artistas gráficos el deseo de una nueva expresión, posmoderna y descreída, en virtud a los acontecimientos históricos recientes. La nueva gráfica peruana se enfrenta a un país conmocionado por el conflicto armado interno y dirigido por un gobierno corrupto, carente de instituciones en las cuales creer, sin paradigmas en la sociedad. En este punto la narrativa gráfica se refugia en el lenguaje del *underground*, se expresa con violencia, toca temas de horror, critica a la sociedad y al gobierno. El imaginario de los artistas gráficos se nutre del *underground*, se recrean ambientes oscuros, empleo excesivo del color negro, ligeros contrastes de claroscuro, trazos expresionistas, trazos ágiles, esto en el aspecto plástico; en lo narrativo, la secuenciación de viñetas se vuelve experimental, utilizando transiciones de aspecto a

aspecto, de escena a escena³⁰, etc. Inicia la experimentación en la novela gráfica, nace la *fantasía tenebrosa*.

Fue a inicios de la primera década del siglo XXI cuando la *fantasía tenebrosa* queda plenamente definida. Los jóvenes artistas del periodo anterior han alcanzado la madurez, se sienten frustrados frente a un estado y a una sociedad que los defraudó. Es en este contexto cuando el género fantástico se convierte en un medio expresivo adecuado para los artistas nacionales, que les permite reencontrarse con su interioridad, dentro de la cual han interpretado individualmente todos los cambios que el Perú ha vivido. Es también una crítica a los valores preestablecidos en los que funcionaba la sociedad peruana; como afirma Paula Salmoiraghi: “[Lo] fantástico como subversión de las estructuras y significaciones unificadoras de la estabilidad cultural. El fantasy arroja sobre la cultura dominante un constante recordatorio de “otra” cosa, se opone al orden institucional” (Salmoiraghi, 2011, p. 8). Una fantasía reinventada a través del horror, la *fantasía tenebrosa*.

³⁰ Scott McCloud en su libro *Cómo se hace un Cómic. Arte invisible*, establece diferentes tipos de transición de viñeta a viñeta en función al empleo del “cerrado”. Este es un fenómeno de la percepción a través del cual la persona asume la totalidad de un objeto o circunstancia a partir de una realidad segmentada. Este fenómeno se utiliza en la historieta dentro de las transiciones entre viñetas, y de acuerdo al grado de cerrado que emplee el artista en cada *gutter*, según McCloud las transiciones pueden clasificarse en seis tipos:

- De momento a momento: en la cual el grado de cerrado es mínimo.
- De acción a acción: en ellas se representan un solo elemento que progresa.
- De tema a tema: aquí se sigue una escena o idea pero involucra un mayor grado de intervención del observador (un cerrado más amplio) para que la secuencia tenga sentido.
- De escena a escena: el observador debe hacer uso de la deducción lógica ya que se transporta a distancias considerables en tiempo y espacio.
- De aspecto a aspecto: independientemente del tiempo el autor busca mostrar diferentes aspectos de un mismo lugar, idea o disposición de ánimo.
- Non sequitur: son transiciones en las cuales las viñetas relacionadas no tienen ninguna relación lógica.

El empleo indistinto de este tipo de transiciones influye en la manera en que el artista desea estructurar su narración gráfica. De modo que en algunas historietas los autores buscan experimentar alternando transiciones complejas en las que el espectador se involucre en la historia empleando mayor cerrado. (McCloud. 1995)

El periodo entre 2001 y 2006 es el momento de mayor producción en el Perú. Lima se convierte en el centro de creación gráfica de este periodo. Hace su aparición en el mercado *Carboncito* dirigida por Renzo Gonzales, revista dedicada al comic *underground* con la participación de dibujantes independientes tanto peruanos como extranjeros.

Más adelante, en el 2006, también en Lima se publica la revista *Extraño* que reúne el trabajo de varios artistas gráficos, editada por Paulo Rivas, y posee una interesante introducción realizada por el maestro Juan Acevedo. La publicación lleva el subtítulo de *Antología del comic peruano* y posee referencias claras de lo que es la *fantasía tenebrosa* y de donde provienen sus influencias. Se considera pertinente en este punto realizar una breve descripción de la tapa y contratapa de la publicación que fue realizada por Álvaro Portales (figura 1). La tapa en formato A4 posee en primer plano la representación de un personaje en busto cuyo rostro está oculto por un pasamontañas blanco que solo deja ver sus ojos, viste una casaca con 2 pines decorados de los cuales en uno se observa la imagen de El Cuy (personaje creado por Juan Acevedo); de su hombro izquierdo surge una canana con cartuchos de estilógrafo. Lleva un “fusil” que en su extremo termina en un estilógrafo. En el fondo de la tapa se observan posters con personajes de historietas como El Gato Fritz. En el extremo superior izquierdo de la imagen aparece el título de la publicación en un ovoide de color rojo, mientras que en todo el borde inferior aparecen los nombres de los artistas que han participado en la revista. En la contratapa continua la imagen descrita anteriormente, muestra el resto de la escena, en el fondo se observa una ilustración del comic *The Crow* de James O’barr, que inspira la película del mismo nombre, tanto el comic como la película marcaron un hito en la gráfica *underground* peruana, al trabajar una estética oscura que era novedosa para el imaginario popular. Completa a escena una mesa con un grupo de libros

colocados uno sobre otro, dentro de los cuales en el lomo de uno de ellos se lee “H.G. Giger’s...” en referencia al artista gráfico suizo reconocido por su participación en la película *Alien*, otro icono de la estética oscura de la década de los 90. La imagen está inspirada en una fotografía publicada en la revista *Caretas* en el año 1981, la fotografía muestra al camarada “Freddy” un joven universitario perteneciente a las filas del Partido Comunista del Perú Sendero Luminoso (figura 2). Álvaro Portales ha reemplazado la bandera con la hoz y el martillo, los retratos de Mao Tse y Stalin y las ilustraciones con arengas subversivas que aparecen en la fotografía tomada por Carlos Bendeزú (figura 3), por imágenes del mundo de la historieta, referentes que nutren el imaginario de los artistas gráficos peruanos de aquella generación (figura 4), del mismo modo a reemplazado las dinamitas y explosivos por libros sobre una mesa, así como una ametralladora por un fusil-estilógrafo (figuras 5 y 6). Estas son armas de los jóvenes artistas gráficos, los nuevos representantes de la novela gráfica peruana.

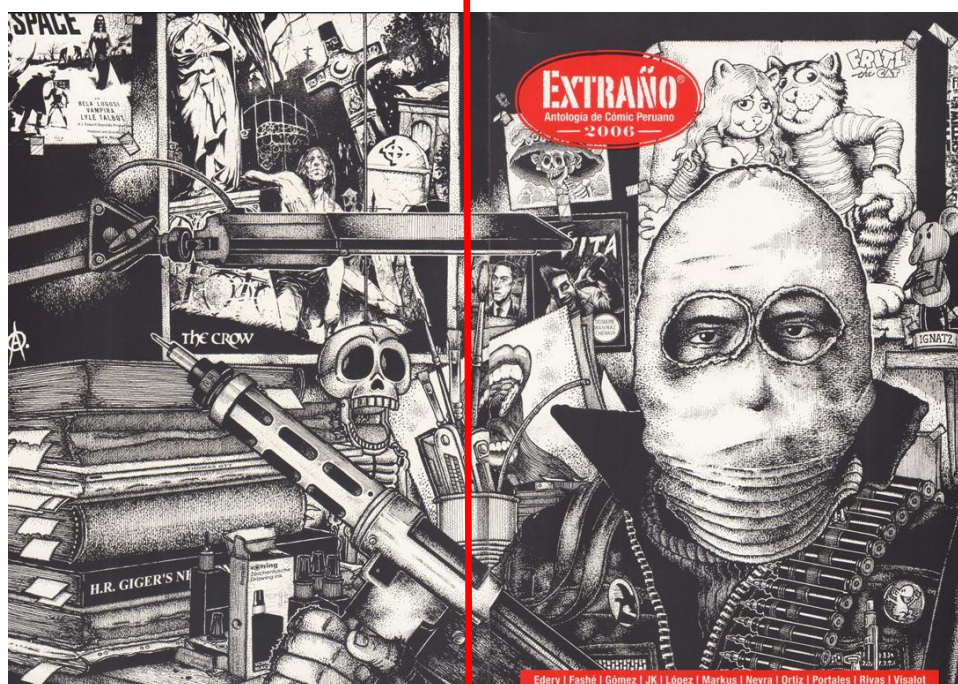


Figura 1. Álvaro Portales. *Extraño. Antología del comic peruano*. 2006. Tapa y contratapa.



Figura 2. Carlos Bendezú. El camarada Freddy. *La verdad sobre el espanto. Dossier fotográfico de la revista Caretas*. 2012. Pág. 15.

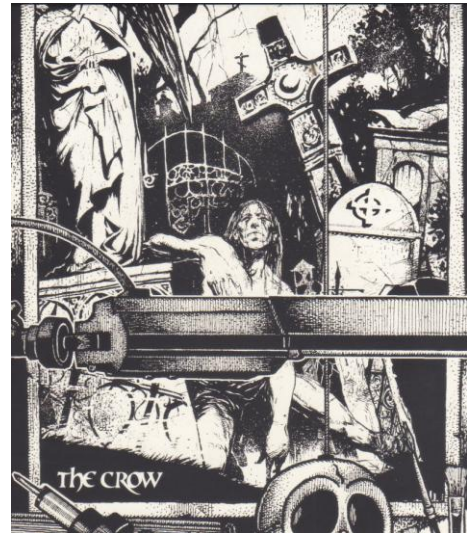


Figura 3 y 4. Detalles de figura 2 y 1 respectivamente (imágenes en el fondo de la escena lado superior izquierdo).

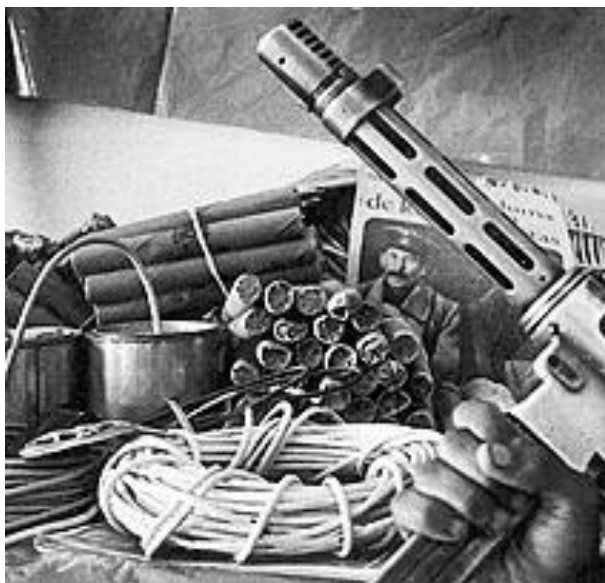


Figura 5 y 6. Detalles de figura 2 y 1 respectivamente (mesa al lado inferior izquierdo)

La revisión de las referencias que presenta la publicación *Extraño: Antología del comic Peruano* permite entender las influencias que recibe la *fantasía tenebrosa*.

Luego, entre el año 2001 y el 2006, aparece un grupo de artistas arequipeños que sobresale en el mercado de la novela gráfica nacional. Inicialmente conocidos como el grupo *Argos* y luego renombrados por ellos mismos como *Pandemia* (nombre con el que se mantienen hasta el día de hoy) desarrollan la *fantasía tenebrosa* en su arte, los integrantes del grupo son Percy Gutiérrez, Miguel Ángel Cabanillas, César Carpio

Guerra y Diego Rondón Almuelle este último es uno de los principales exponentes del tipo de narrativa gráfica *fantasía tenebrosa*, cuya obra es motivo de análisis de la tesis y que será analizada a profundidad.

La *fantasía tenebrosa* es un tipo de narrativa gráfica de terror que se gesta dentro del contexto histórico del país entre 1980 y 1999, dos décadas de historia de crisis del Perú, que genera una juventud descreída, decepcionada, asentada en la posmodernidad, de modo que la *fantasía tenebrosa* se expresa a inicios del siglo XXI (a partir del 2001 en adelante). Solo en ese contexto se concibe su nacimiento como una manifestación del horror, presente en la novela gráfica nacional que se mantiene en vigencia hasta el día de hoy, y que responde a las necesidades estéticas de los jóvenes de la sociedad peruana.

1.2.2. Influencias del arte gráfico universal

Como se ha explicado en el punto anterior la *fantasía tenebrosa* nace dentro del contexto histórico social de los años 1990, pero a este indicador debe sumarse otro aspecto importante, la influencia del arte gráfico universal, es decir la influencia foránea en el arte gráfico peruano. Como sostiene Marco Sotelo (2009) en un extenso pie de página de su tesis *Taxonomía de las historietas limeñas: propuesta para una clasificación de las historietas producidas y publicadas en la provincia de Lima Metropolitana entre los años 1990 a 2005*:

El boom de ***comic para adulto*** y el ***comic autor*** que se dio en el mundo en la década de los 80` (sic) llegó por tanto al Perú en la década de los noventa, y autores como Alan Moore, Frank Miller renovadores del comic de superhéroe norteamericano. Llegaron al Perú, También llegaron materiales de autores del alternativos norteamericano y europeos como editados o reeditados en España con una calidad muy aceptable en su soporte físico, llegaron al Perú...

(...)

La década de los noventa se convierte en un embudo que conjugaba la producción extranjera de la década de los 80` y 90` (sic), que si bien no eran en cantidades extraordinarias si lo era la gran variedad de títulos puestos a disposición de los posibles compradores. Lo anterior expuesto es sin considerar las historietas japonesas.

Para la última década del siglo XX el panorama de la novela gráfica peruana recibe un bombardeo de imágenes de artistas gráficos internacionales, el mercado de ofrece una mayor variedad de títulos traídos de fuera, que influyen en las obras producidas en el país, un ejemplo es *The Crow* de James O'barr, una de las obras más interesantes que arribaron al Perú de entonces, esta presenta un ambiente oscurantista que hace pensar en producciones *gothic* y *underground*, y su impronta se hace sentir en la producción gráfica nacional³¹. Algo que refuerza lo significativo de la obra de O'barr es su producción cinematográfica, aspecto que incentiva a los artistas gráficos, sobre todo peruanos, que presencian la magnitud de la novela gráfica, que logra vincularse con las demás artes visuales, en este caso el cine³².

Más adelante Sotelo afirma:

El ingreso de nuevos estilos o escuelas en lo gráfico y narrativo de historieta mediante el denominado *cómic de autor* europeo y norteamericano, y el manga japonés. El incremento de la oferta en el mercado de historietas se dio en cantidad y en variedad, ese incremento permitió la llegada de estilos gráficos poco conocidos en el Perú.

Y luego explica:

Los comic de superhéroe sufrieron un cambio sustancial en su tratamiento mediante obras de gran factura y exigencia narrativa como: Wachman (sic) , El Regreso del Señor se la Noche (reformulando el personaje de Batman, cuyos efectos se pueden ver en las películas de Tim Burton sobre el tema de Batman) . si bien estos comic no llegaron al en (sic) cantidades que pueden ser relevantes, su influencia en obras que si llegaron al Perú como La cosa del pantano (Alan Moore) , The Question (Dennis O'neil), con temáticas fuertes y con mayor pretensión artística, hasta Superman y Batman se vieron afectados y se hicieron mas complejas sus tramas .

La historieta independiente norteamericana, aporta un estilo grafico que busca la identificación de la personalidad del autor, que va desde el hiperrealismo al boceto y acabado sucio con la intención de verse inacabado. Con intensiones estilísticas nuevas, composiciones de página entera, manejo de volumen, profundidad y textura, sombras afeadas y expresionistas, este material llega a

³¹ Cabe mencionar la referencia a esta obra presente en la portada de la revista *Extraño* explicada líneas arriba.

³² A esto se le puede sumar el aspecto misterioso que tuvo el film tras la muerte del protagonista Brandon Lee (hijo del actor Bruce Lee) durante la grabación de una de las escenas de la película. Este hecho cubrió con un velo de misterio la producción y acrecentó las expectativas del público para el estreno.

Perú mediante las reediciones hechas en España... que aporte todo un abanico de referencias tanto graficas como narrativas.

Comic Europeo, principalmente de Francia, España e Italia, con autores tan notables como Moevius (sic), Milo Manara, de una composición que evitaba las sombras y que eran derroche de virtuosismo con la pluma y un derroche de imaginación y fantasía, Europa aporta un manejo un manejo (sic) distinto de color y la estética de la fealdad, primando la composición de la pagina (sic).

El manga japonés nos influencia en la década de los noventa de una manera significativa, pero eso se inicia con los anime (dibujos animados japoneses) y con el boom que fueron los *Caballeros de Zodiaco*, *Robotech*, *Candy* y fundamentalmente las saga de *Dragón boll* (sic) y su continuación en *Dragón boll Z* (sic), el estilo manga impacta tan fuerte (sic) en el Perú que se crean club de fans, asociaciones de aficionados, revistas especializada, y un circuito alternativo de consumo de las revistas y seriales de anime.

Sotelo ha reconocido las tres vertientes que influyen en la nueva novela grafica nacional, en cuyo seno se gesta la *fantasía tenebrosa*, así tenemos:

- La primera influencia proviene del comic *underground* norteamericano, o como lo llama Sotelo “comic independiente”, del *underground* la *fantasía tenebrosa* toma la impresión de la individualidad del autor en la obra, es decir que el autor imprime su marca personal en la obra. Se puede creer que este aspecto diversifica el estilo *fantasía tenebrosa*, y en cierta forma lo hace, pero dentro de la diversidad existe unidad, tomando como puntos de referencia los temas desarrollados en la trama y en el ambiente gráfico. Se debe mencionar también como influencia norteamericana, además del *underground*, trabajos de reconocidos artistas gráficos como Alan Moore, H.R. Giger, y posteriormente Dave McKean, e incluso sumar como influencia los productores cinematográficos como Tim Burton que se convierte en uno de los paradigmas de lo fantástico en la década de 1990, imprimiendo una visión personal en sus películas.
- La segunda influencia proviene del comic europeo, en especial Francia y España, se convierten en las referencias principales, es probable que las

obras que llegaron al Perú no fueron numerosas, pero sirvieron a los artistas gráficos para contemplar un nuevo estilo de novela gráfica.

- Finalmente está la influencia del arte secuencial japonés, *anime* (para animación) y *manga* (para historieta) llegaron al Perú a través de canales de televisión de señal abierta y de cable³³. Como afirma Scott McCloud (1995), existe una gran diferencia entre el tipo de narrativa gráfica occidental y oriental. Los mangas japoneses, luego de una publicación segmentada en capítulos y de acuerdo a su popularidad, son reeditados en grandes tomos, de modo que el espacio narrativo es mucho mayor y las tramas pueden desarrollarse detalladamente. Existe también un desenvolvimiento de acciones pausado, lo que permite que se emplee mayor tipo de transiciones de viñeta a viñeta. Con la llegada del *anime* y luego el *manga* al mercado peruano, los artistas gráficos se encuentran frente a un nuevo tipo de arte secuencial, animes como: *Tenku no Escaflowne*, *Neon Genesis Evangelion*, *Dragon Ball Z*, *Rurouni Kenshin*, *Ninja Scroll* muestran tramas dirigidas a público adulto, con un mayor desarrollo de los conflictos interiores de los personajes con respecto a la animación e historieta occidental. Posteriormente empiezan a publicarse los primeros mangas, muchos de ellos inconclusos, *Battle Angel Alita*, *The fist of the North Star*, son ejemplos de lo

³³ En televisión nacional, algunos canales que importaron series niponas fueron América Televisión, quien transmitió las exitosas series *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z*, *Sailor Moon*, *Ranma ½*, entre otras; Global TV transmitió el éxito de los 80's *Macross Robotech* y *Takkeman* (conocida como *Teknoman*), dos series de *mechas* (para explicación del término ver glosario de términos en anexo 2) que tuvieron una aceptación moderada en nuestro país. Frecuencia Latina importó la serie como *Rurouni Kenshin* (conocida en Latinoamérica como *Samurai X*) y finalmente a inicios del 2000 Panamericana Televisión ingresa a la competencia de series anime con dos éxitos mundiales, *Tenku no Escaflowne* y una de las series más importantes de la animación japonesa de la década de 1990, *Neon Genesis Evangelion*.

En televisión por cable un canal se convirtió en el abanderado de las series anime, *Locomotion*, que se dedicó solo a transmitir animación para adultos, es decir no necesariamente anime, pero poco a poco fue llenando su programación de series de animación japonesa. Es importante mencionar que *Locomotion* fue el primer canal en transmitir para Latinoamérica la serie *Neon Genesis Evangelion* y del mismo modo con muchas otras series anime que luego fueron retransmitidas por televisoras locales de la región.

nuevos tipos de historieta que llegaban al Perú, ambos de temática adulta (el primero ambientado en el *cyberpunk*³⁴ y el segundo de temática *gore*³⁵ son una muestra de lo novedoso que se ofrecía en el mercado del comic nacional. Esta oleada japonesa influencia directa o indirectamente a los artistas nacionales, para experimentar un nuevo tipo de narración gráfica.

Estos tres aspectos influyen en la producción de novela gráfica peruana, y a partir de estos se creará un nuevo estilo de narración gráfica, que se denomina *fantasía tenebrosa*.

1.2.3. La *fantasía tenebrosa* como estética del terror presente en la novela gráfica peruana

Los aspectos explicados en los puntos anteriores muestran el proceso de generación de un tipo de narración gráfica del género de terror presente en la novela gráfica nacional, pero en este punto la pregunta es ¿Cómo es la *fantasía tenebrosa*? ¿Cómo se reconoce estéticamente? Corresponde establecer qué características están presentes como constante que define la *fantasía tenebrosa*, es decir qué indicadores serán los que permiten calificar una novela gráfica como *fantástico tenebrosa*.

Antes de pasar a la explicación es necesario realizar las aclaraciones pertinentes. La *fantasía tenebrosa* se desarrolla dentro del arte gráfico nacional, actualmente, no solo abarca novela gráfica, posteriores estudios pueden demostrar que existe una transposición de la *fantasía tenebrosa* para otras manifestaciones artísticas. La *fantasía tenebrosa* es un suceso artístico que se desenvuelve hasta el momento de la elaboración de la investigación, de modo que como objeto de estudio está sujeto a los cambios históricos y sociales del medio, y puede sufrir variaciones posteriores o su posible culminación, por tanto las afirmaciones realizadas en adelante corresponden al periodo

³⁴ Ver glosario de términos anexo 2

³⁵ *Ibíd.*

de tiempo que abarca la producción en novela gráfica del autor que se analiza en la investigación (2004 – 2010). Finalmente, al igual que en las grandes manifestaciones artísticas en la historia del arte universal donde la individualidad del creador ha jugado un papel importante (entiéndase Romanticismo, Surrealismo, etc.) la *fantasía tenebrosa* posee ejes de referencia que sirven para agrupar a los artistas en un conjunto que permite facilitar su estudio, pero es necesario tener en cuenta que finalmente el creador es libre de movilizarse dentro de estos ejes referenciales establecidos por el investigador, e incluso puede alejarse y dar un giro a su obra, entendiendo que esto es parte de un comportamiento válido dentro del proceso de creación artística.

La historieta y por ende la novela gráfica ha sido analizada siempre desde dos aspectos, el literario y el semiótico, y muy pocas veces ha sido analizada desde el aspecto artístico plástico, la presente investigación tiene como propósito someter el fenómeno de la novela gráfica al análisis artístico plástico, para demostrar su condición de obra de arte. En este marco, la *fantasía tenebrosa* posee características reconocibles, desde el aspecto literario, del lenguaje visual de las historietas y también desde el aspecto artístico plástico. Lo que corresponde ahora es reconocer cuáles son estas características.

Desde el aspecto literario, corresponde en este caso³⁶ reconocer los temas recurrentes y el tipo de trama que se utiliza. En la *fantasía tenebrosa* son recurrentes los temas que tratan sobre la muerte, en algunos casos los personajes principales protagonizan las escenas mortuorias, en otros casos el tema se trata a través de seres fantásticos como zombies³⁷, vampiros o fantasmas y no muertos. Este es un aporte de la

³⁶ La presente investigación es una tesis de arte, de modo que los análisis literarios a profundidad no corresponden, posteriores estudios entendidos en el arte de la literatura podrían analizar el aspecto literario de la *fantasía tenebrosa*.

³⁷ Ver glosario de términos en anexo 2

cultura del cine y de los cómics de terror norteamericano que los novelistas gráficos han tomado como inspiración para sus historias.

Otro tema recurrente es la violencia, generalmente los relatos fantástico tenebrosos están plagados de escenas violentas, agresividad, cuerpos cercenados por garras o espadas, disparos con armas de fuego, ambientes de guerra, etc. Como se explicó anteriormente esto es posible que sea una referencia al periodo de violencia que vivió el Perú entre los años 1980 y 1990. Se acompaña a esto a una sensación de frustración impresa en los relatos fantástico tenebrosos, sensación expresada a través de los personajes, generalmente sujetos descreídos envueltos en sociedades decadentes, inconformes con el ambiente que los rodea, esa inconformidad en muchos casos los lleva a sustraerse hacia su interior, y conduce los relatos a espacios de introspección completamente irreales y subjetivos.

Muchos de los desenlaces de la novela gráfica de tipo *fantasía tenebrosa* terminan tomando por sorpresa al espectador con finales inesperados o en algunos casos inconclusos o abiertos donde el lector aporta su cuota personal para imaginar un epílogo. La muerte del protagonista o un desenlace misterioso donde no se desata por completo el nudo gordiano de la historia, causan una sensación de expectativa en el lector quien se ha visto envuelto a lo largo de toda la narrativa gráfica, y luego queda frente a una puerta que se abre a innumerables posibilidades donde todo puede suceder. Esta especie de relativismo posmoderno, donde todo puede pasar, es otro aspecto característico de la *fantasía tenebrosa*, es una especie de individualización de la realidad, cada uno la puede interpretar desde su propio punto de vista o según la posición donde se encuentre y todas las interpretaciones son válidas, esta idea está presente en la novela gráfica fantástico tenebrosa sobre todo si se toma en cuenta las particularidades del contexto cuya influencia ha dejado huella en los jóvenes que han

dejado de creer en grandes paradigmas y verdades absolutas, y muchos de ellos solo creen en su verdad.

Asimismo es importante mencionar que la *fantasía tenebrosa* tiende a la realización de relatos cortos, generalmente de 1 a 4 páginas y en muchos casos van incluidos en revistas que agrupan varias historias cortas, ejemplo de esto son la revista *Carboncito* y *Pandemia*. Esta peculiaridad se puede explicar por la influencia de fanzines *underground* que se desarrollaron en el país desde 1980 y que generalmente eran relatos cortos. Otro aspecto, importante pero externo, que ha determinado la realización de historias de extensión breve, es la dificultad para insertar nuevas publicaciones en el mercado de la gráfica nacional debido a que existen muy pocas editoriales encargadas de publicar exclusivamente a novelistas gráficos nacionales, generalmente estas son empresas independientes, lideradas por los mismo artistas. La situación hace complicado lanzar al mercado obras seriadas así como desarrollar tramas prolongadas por lo que se hace inevitable para los artistas realizar relatos cortos caracterizados por el uso de muchos recursos narrativos visuales en espacios reducidos, además las historias desarrollan giros repentinos y en muchos casos se prefiere dejar el final en manos del lector.

En resumen, las características que define aquello que en esta investigación se denomina lo literario en la novela gráfica son:

- Recurrencia en el tema sobre la muerte. Presencia de lo macabro.
- Relatos en los que se desarrollan sucesos con contenido de violencia explícita.
- Sentimiento de frustración expresado generalmente en los personajes.
- Las historias se desarrollan en ambientes decadentes.

- Relativismo posmoderno, las historias se desenvuelven en universos donde todo puede suceder, esto genera desenlaces inesperados.
- Generalmente relatos cortos o publicaciones únicas, no seriadas y en el caso que sean seriadas se llega a un máximo de cuatro capítulos como en *Demonio guardián* de Diego Rondón Almuelle y César Carpio Guerra, publicada en la revista *Pandemia*.

Teniendo en claro estas características de la *fantasía tenebrosa* se puede pasar a contemplar los aspectos artístico plásticos que se encuentran presente en las novelas gráficas de este tipo. En primer lugar se debe entender que las publicaciones de historietas y novelas gráficas en el país son impresas en offset, lo que determina que sean generalmente en blanco y negro por eso es muy importante el manejo correcto del claroscuro, esta es una característica presente en la *fantasía tenebrosa*, ejecutado en cada viñeta y también en la composición de la página, donde los espacios entre viñetas o *gutters* son hechos en negro. El claroscuro puede ser trabajado a partir de una correcta valoración tonal, movilizándose gradualmente desde el tono más bajo u oscuro al más alto o claro, pero también existe oposición de espacios completamente negros a otros completamente blancos en contraste tonal. El claroscuro es un recurso visual que permite asentar el dramatismo de la composición brindando un aspecto tenebrista a la imagen, esto es algo que los artistas gráficos han sabido asimilar y adaptar a la narrativa gráfica fantástico tenebrosa.

Los novelistas gráficos rompen con el paradigma de cómic americano tradicional, de viñetas y *gutters* claramente definidos, en la *fantasía tenebrosa* comparten bordes irregulares, las viñetas ya no solamente son recuadros pequeños claramente organizados, ahora sus bordes son irregulares, las viñetas longitudinales, horizontales o verticales presentan bordes difusos, van superpuestas unas a otras y marcan el ritmo

narrativo gráfico puede que ser dinámico, pausado o alternar uno y otro, además se pone mayor énfasis en la composición de la página³⁸.

La *fantasía tenebrosa* también trabaja composiciones sobrecargadas en una especie de “horror al vacío” angostando los *gutters* y colocando viñetas con abundante información visual y de texto, en muchos casos las composiciones parecen estar sobrecargadas. También en este punto se trabajan las texturas en digital³⁹ que eliminan los espacios vacíos de la página. La lectura de imágenes de las novelas gráficas fantástico tenebrosas suele ser envolvente, el autor trabaja las viñetas y la composición de página de manera que atrapa al lector involucrándolo en el relato, esto generalmente se consigue alternando los tipos de transiciones de viñeta a viñeta en la narración, utilizando generalmente las transiciones de “momento a momento” y de “aspecto a aspecto” (McCloud. 1995) que permiten presenciar el desarrollo pausado de una acción y luego apreciar diferentes espacios en un mismo periodo de tiempo, a esto se suma el ambiente tenebrista que lo atrapa en el relato.

Finalmente en lo que corresponde al diseño de personajes la *fantasía tenebrosa* por su condición fantástica crea seres irreales generalmente con rasgos expresionistas, con una gestualidad claramente definida y en algunos casos exagerada; estos seres se presentan alternados con otros de tipo realista, que no llegan a ser retratos propiamente dichos, pero que se asemejan a personajes del mundo real, rostros sutiles y de siluetas armoniosas. Ambos conviven en los relatos representando los dos aspectos de la dicotomía fantasía-realidad, que da sustento a la *fantasía tenebrosa*.

³⁸ El termino composición de la página se refiere a la organización de viñetas y *gutters* entendiendo que todas forman parte de un todo articulado plasmado en una página. La unidad mínima narrativa de una historieta es la viñeta, estas se agrupan de manera deliberada dentro de páginas y estas páginas juntas constituyen la obra completa. Dentro de este sistema de ordenamiento los artistas gráficos historietistas construyen una composición de página colocando las viñetas de la manera que consideren más adecuada para conseguir una lectura gráfica fluida y entendible, variándola de acuerdo a los propósitos narrativos que tenga el autor.

³⁹ A través de software especializado empleado en el diseño gráfico, como Adobe Photoshop o Adobe Illustrator.

En síntesis, en el aspecto artístico plástico se tiene que la *fantasía tenebrosa*, presenta las siguientes características:

- Manejo de claroscuro, a partir de valoración y no valoración tonal
- Viñetas y *gutters* irregulares.
- Composición de página sobrecargada, por imágenes, texturas y texto.
- Lectura de imágenes envolvente alternando varios tipos de transición de viñetas.
- Personajes que fluctúan entre los rasgos naturalistas y expresionistas.

CAPÍTULO II

La fantasía tenebrosa en la novela gráfica de Diego Rondón Almuelle

2.1. Diego Rondón Almuelle

En el primer capítulo de la investigación se ha establecido los conceptos básicos que serán utilizados a partir de este momento para entender la obra del artista analizado. Corresponde ahora realizar una revisión breve de la obra de Diego Rondón Almuelle, en lo que corresponde a novela gráfica.

Diego Rondón Almuelle es un artista gráfico nacido en Arequipa en el año 1978, ciudad en la que reside actualmente. Inició la carrera de arquitectura en la Universidad San Agustín de Arequipa, que dejó inconclusa para luego recibir formación como diseñador gráfico en el Instituto Thomas Jefferson en su ciudad natal. Este paso por escuelas de arte y arquitectura ayudaron a su formación artística, de una parte en el dibujo a mano alzada y por otra en el diseño digital por computadora, en el manejo de programas computarizados como Photoshop, Illustrator, Corel Draw, etc. que le han permitido un correcto desenvolvimiento en el arte digital. Actualmente se desempeña como ilustrador, ha colaborado para la revista *Belio*⁴⁰ en España, ha realizado la aplicación de color digital para la publicación *Chiqui Boom*⁴¹ (2011) de editorial Glenart España, en colaboración con César Carpio Guerra y participa en publicaciones virtuales de *Pandemia*.

⁴⁰ Revista de tipo magazine dedicada a la difusión del arte urbano y digital en España.

⁴¹ Novela gráfica basada en la vida de la bailarina española Chiqui Martí, guionizada por Hernán Migoya y dibujada por el arequipeño César Carpio Guerra, publicada en España por el sello Glénat.

El inicio de su carrera como artista gráfico está ligado a la creación del grupo *Pandemia*, un grupo o colectivo de jóvenes artistas gráficos arequipeños que sobresale en el mercado de la novela gráfica nacional. Inicialmente conocido como *Argos* y luego renombrado por los integrantes como *Pandemia*⁴² (nombre con el que se mantiene hasta el día de hoy) tiene como núcleo de integrantes a Percy Gutiérrez, Miguel Ángel Cabanillas, César Carpio Guerra, los hermanos Pedro y Diego Rondón Almuelle, y Marco A. Sánchez, todos arequipeños, a estos se suman a Sheyla Zapana, Manuel Gómez Burns, José L. Alvarez, Sandro Tamayo, Luis Falen, y Pol Rivas con participaciones alternadas y algunos como invitados. La creación del colectivo favoreció la aparición de nuevas publicaciones. Según las cronologías de la Historieta Peruana⁴³ y el blog oficial de *Pandemia*⁴⁴ se pueden nombrar doce publicaciones que aparecieron entre los años 2001 y 2011, todas atribuidas al grupo y a sus integrantes:

- *Sucubo* de Diego Rondón Almuelle con apoyo del grupo Argos. 2001
- *La furia de Azur*. Grupo Argos. 2001.
- *Kraken* del Grupo Argos. 2002.
- *Pandemonio*. Grupo Pandemia. 2002
- *Parque Perro Seco n° 1*. del Grupo Pandemia. 2003.
- *Parque Perro Seco n° 2*. Del Grupo Pandemia. 2004.
- *Mórbido*. de César Carpio y Diego Rondón Almuelle. 2004.
- *Drak* de Diego Rondon Almuelle. 2004.
- *Pandemia n° 1*. Grupo Pandemia. 2004.
- *Pandemia n° 2*. Grupo Pandemia. 2005.

⁴² Según comenta el mismo Diego Rondón, el nombre *Pandemia* nace a partir de la salida de varios compañeros integrantes de *Argos*, por diversos motivos. Quienes quedaron decidieron renombrar al grupo como *Pandemia*, ya que se consideraban sobrevivientes a la desertión de sus compañeros, que ellos consideraron una “epidemia”.

⁴³ Una realizada por el portal Kingdom Comics de Franco Quiróz y la segunda publicada en el Blog de LaNuez de El Comercio, en ambas se recopilan las principales publicaciones de historietas en el Perú.

⁴⁴ Ubicado en el website: <http://pandemiastudios.blogspot.com/>

- *Pandemia n° 3*. Grupo Pandemia. 2006.
- *Pandemia Zombie Fest*. Grupo Pandemia. 2011.

La creación y el trabajo del grupo son una muestra del importante aporte en arte gráfico que se realiza en la región Arequipa, como afirma Guido Cuadros en su blog: “...permite constatar que el mejor cómic nacional de los últimos años ha sido producido en la ciudad de Arequipa, y no en la capital” (Cuadros, Guido. 2012). Es difícil afirmar lo contrario al revisar la serie de títulos publicados, si bien es cierto, doce títulos en diez años parece poco; para lo agresivo y difícil del mercado peruano, es una proeza.

Pandemia ha jugado un papel importante en la carrera de Diego Rondón, ya que luego de la realización de algunos trabajos iniciales⁴⁵, en el año 2001 realizó su primera publicación titulada *Sucubo* con apoyo del colectivo *Pandemia*, pero a él pertenece la obra completa, es decir la historia, dibujos y la edición. La publicación fue lanzada al mercado con un tiraje corto⁴⁶, pero significó un avance en el camino del grupo y sobre todo de Rondón, en el mundo de la historieta peruana. A partir de este momento empezó el despegue de su carrera como artista gráfico. Entre el año 2001 y el 2004 se puede enumerar importantes trabajos en su trayectoria artística:

- *La Furia de Azur*. Obra del grupo *Argos*, participa en la realización de los dibujos y la diagramación.
- *Kraken*. también de *Argos* participa con la historia *Tumba de arena*.

⁴⁵ Realización de diseño de diversos afiches para el Club Internacional (1996), creación de 8 historietas de educación sexual por encargo del Centro de Estudios para el Desarrollo Regional CEDER (1999), además de ilustraciones para libro de crianza de ganado vacuno por encargo del Centro de Estudios para el Desarrollo Regional CEDER (2001) del cual no se posee información precisa de la publicación. Esta información se encuentra incluida en el Curriculum Vitae del artista.

⁴⁶ La cifra precisa del tiraje de la publicación no se ha precisado, pero dicha situación hace que la obra sea prácticamente inubicable en la actualidad.

- *La Caperusita*⁴⁷ *Roja*. Obra publicada en la revista *Azmechrqui*, Rondón participa en la historia y los dibujos junto a otros artistas.
- *Pandemonio*. Primera obra del grupo *Pandemia*, Rondón colabora en la historia y dibujos con la participación de otros artistas, entre ellos César Carpio Guerra. Cabe mencionar que la historia actualmente se encuentra en edición virtual en la web oficial del grupo.
- *Parque Perro Seco n°1*. La obra completa, historia, dibujos y edición pertenecen a Rondón.
- *Artegaleria*. Publicada en el 2004 con dibujos y edición junto a otros artistas gráficos.

Luego de los trabajos mencionados Rondón publicó la obra considerada más importante del inicio de su carrera como artista gráfico, *Drak*. Calificada actualmente como una “una joya perdida del cómic peruano” (Cuadros, Guido. 2012) recibió buenas críticas desde su aparición en 2004, y a la fecha se ha convertido prácticamente en una obra de culto para los coleccionistas del comic peruano. La obra recibió influencias que han marcado la producción artística de Rondón en adelante, éstas ayudan a expresar su manera de entender la *fantasía tenebrosa*. Se puede rastrear el influjo del comic *The Crow* de James O’barr⁴⁸ en la construcción de la historia. Tanto O’barr como Rondón plantean la aparición de un ser de ultratumba que regresa del otro mundo a dar muerte a sus verdugos. Otra obra a la que se hace referencia en *Drak* es *Batman Arkham Asylum*, realizada con guión de Grant Morrison e ilustrado por Dave McKean. Esta última posee una condición experimental única, que se caracteriza por la combinación de fotografía a

⁴⁷ En el título original de la obra se escribe con “s”.

⁴⁸ Llevado al cine en 1994 en un film del mismo nombre, protagonizado por Brandon Lee.

ilustraciones, creación de ambientes oscuros y siniestros, empleo de secuenciaciones de viñetas de diversos tipos, alternando unas con otras, elementos que son utilizados para narrar una historia perturbadora. Existen similitudes en la creación del ambiente gráfico de *Drak* y *Arkham Asylum*, Rondón emplea composiciones de página con viñetas longitudinales en posición vertical al igual que McKean, además de utilizar el fondo de las páginas como espacio narrativo o para contextualizar las viñetas dispuestas sobre, este asimismo ambos emplean una secuenciación similar de viñetas. El mismo Rondón afirma:

Al comienzo sólo tenía cómics de superhéroes (Superman, Batman) y pensaba que era la única manera de dibujar. Mis dibujos eran demasiado realistas, con muchos detalles y sombras. Trataba que todo esté proporcionado... hasta que leí Arkham Asylum (la novela gráfica de Grant Morrison y Dave McKean) que era todo un experimento: mezcla de fotos, dibujos a lápiz; no les importaba si estaba entintado o no. Me pareció lo máximo: ya no tenías que preocuparte de que todo sea perfecto. Te das cuenta que puedes jugar e ir por cualquier lado. Esa idea del “dibujo bien hecho” se derrumbó. (Entrevista realizada por Malpartida. 2010)

Para Diego Rondón Almuelle, el contacto con la obra experimental de McKean cambió por completo su manera de ilustrar, el proceso se dio progresivamente y este camino inicia con la obra *Drak*. En resumen, esta obra significa la primera muestra que realiza el artista arequipeño para crear su propia estética *fantástico tenebrosa*. Inmediatamente después de la publicación de *Drak* le suceden una serie de obras, entre novelas gráficas e ilustraciones que terminaron consolidando la estética del autor. A continuación se presenta una selección de los trabajos más significativos en su producción luego del lanzamiento al mercado de *Drak*:

- *Pandemia N°1*. El primer número oficial del colectivo de artistas gráficos se compone de cinco novelas gráficas de diversos autores integrantes del grupo. La participación de Rondón consiste en el primer episodio de la serie *Demonio Guardián* donde comparte dibujos con César Carpio Guerra.

- En 2005 participa en la revista *Carboncito N°7*. Corresponde aquí la realización de la novela gráfica *Presencia muerta*.
- *Pandemia N°2*. Segundo número donde participa con dos historias, por un lado el segundo episodio de *Demonio Guardián* y luego *El sátiro*, ambas junto a César Carpio nuevamente.
- *Pandemia N°3*. En esta publicación Rondón realiza la historia *Hija de la lágrima* junto a su hermano Pedro.
- En el año 2009 edita *Cuentos de casa*, primer libro de ilustraciones y fotografía digital realizado en su totalidad por el artista (historia, dibujos y edición).
- En 2009 publica *Komeme*, una publicación de formato pequeño a manera de folleto que contiene ilustraciones y fotografía digital de corte satírico, al inicio muestra una breve historieta del mismo perfil. Corresponden al autor la obra completa; historia, dibujos y edición
- También en el año 2009 publica *Gallinazo*. Novela gráfica ambientada en una de las fascinaciones del autor, la lucha libre. La obra fue realizada para *Calavera Comics* en Estados Unidos.
- En 2010 vuelve a participar en la revista *Carboncito N° 13*. Participa en esta edición con dos ilustraciones publicadas en blanco y negro donde se muestra a dos niños envueltos en un enfrentamiento con un ser fantástico que surge de debajo de su cama, en la parte inferior de cada una de las páginas se observa extractos de lo que parecen ser páginas de un libro.

- En el mismo año publica *Toybox*, segundo libro de ilustraciones experimentales de Diego Rondón, se trata de otra muestra de la expresión de su mundo *fantástico tenebroso*.

Para él lo fantástico del juego infantil se mezcla con lo lúgubre, lo que se puede denominar macabro o terrorífico. A partir de este concepto construye un lenguaje expresado a través de imágenes que según sus mismas palabras son parte de una manera propia de concebir el mundo. Toy Box se convierte en una muestra de ilustraciones donde el juego y la fantasía infantil se unen a través de imágenes terroríficas, generando un mundo atrayente e inquietante, siniestro. (Asencios 2011)

Toybox significó para Rondón un avance importante y le permitió realizar dos exposiciones individuales, una en Madrid (España) y otra en Toluca (México) con lo que su reconocimiento internacional terminó por cimentarse.

- Finalmente en el año 2011 el grupo Pandemia publicó *Pandemia Zombie fest* donde Rondón realizó la obra *Consejos de Padre* junto a su hermano Pedro.

Adicionalmente a estas obras realizadas en papel se encuentran otras novelas gráficas publicadas en formato virtual en la web del grupo *Pandemia*, estas son:

- *Criatura* (2010). Realizada en su totalidad por Diego Rondón.
- *Jarkacha* (2010). Al igual que la anterior corresponde al artista la obra completa.

Es importante mencionar que el artista se encuentra activo en la actualidad y en el año 2012 lanzó la publicación virtual seriada titulada *4Bastardos*, obra realizada en colaboración con los integrantes de *Pandemia* y que ha finalizado su primer episodio compuesto por seis partes.

Junto a sus publicaciones con el grupo *Pandemia*, Rondón ha realizado una serie de exposiciones colectivas e individuales en galerías y centros culturales a nivel nacional e internacional, a continuación se adjunta un listado de sus participaciones en muestras colectivas e individuales.

Exposiciones Colectivas:

- “Horizontes Lejanos” (2001) Centro Cultural Chavez de la Rosa Arequipa.
- “Viñetas y Viñetas II” (2003). Centro Cultural España. Lima
- “Arte secuencial e Historieta” (2003). Discotheque Puka’s Ayacucho
- “Arte Seriado” (2004). Muestra presentada del 9 al 24 de setiembre en el Museo de Arte Contemporáneo Arequipa
- Calicomix (2010) Centro cultural Canfandi . Cali Colombia. Trimarchi - Mar de Plata Argentina
- Coinspiración (2011). Universidad Católica Santa María. Arequipa Perú

Exposiciones Individuales:

- “Pixel pirata” (2008). Centro Cultural Peruano Norteamericano. Arequipa Perú
- “Toy Box” (2011). Instituto Literario Toluca. México
- “Toy Box” (2011). WeArt Gallery. Madrid. España

Diego Rondón Almuelle posee una trayectoria importante en el universo del arte gráfico peruano, es considerado actualmente por los investigadores como uno de los referentes del terror fantástico en nuestro país⁴⁹, su trayectoria como artista así lo demuestra. El propósito de este punto ha sido realizar un recuento de las principales obras realizadas por el artista para entender la magnitud de su producción, y a partir de esa visión panorámica centrar el estudio en la novela gráfica producida por él.

2.2. La novela gráfica de Diego Rondón Almuelle:

Como se ha podido revisar al inicio del capítulo su obra no solo se circunscribe a novela gráfica, sino que también contempla ilustración y el diseño digital. Corresponde centrar el estudio en la producción en novela gráfica realizada por el autor y luego reconocer sus características principales. Si bien es cierto en el apartado anterior se ha realizado un recuento de la obra del autor, en el que se incluye no solo novela gráfica, sino también trabajos de ilustración y demás producción, ahora se procederá a enumerar sólo las novelas gráficas producidas por el autor entre el 2001 y 2011.

- 2001. *Súcubo*. Obra completa de Rondón.
- 2002. *Tumba de arena* en la revista *Kraken* del grupo *Argos*.
- 2004. *Parque Perro Seco n°1*. Obra completa.
- 2004. *Drak*. Obra completa
- 2005. *Presencia muerta en Carboncito N°7*.
- 2004. *Demonio Guardián* junto a César Carpio Guerra en *Pandemia N°1*.

⁴⁹ El Lic. Elton Honores, investigador, crítico literario y profesor universitario de la Universidad San Ignacio de Loyola, cuyo principal campo de investigación es la literatura fantástica, afirma que es uno de los principales artistas gráficos que han tocado el tema del terror fantástico en el Perú.

- 2005. *Demonio Guardián* y *El sátiro* ambas junto a Carpio en *Pandemia* N°2.
- 2006. *Hija de la lágrima* junto a Pedro Rondón en *Pandemia* N°3.
- 2009. Novela gráfica sin título en *Cuentos de casa*.
- 2009. *Gallinazo*. para *Calavera Comics* en Estados Unidos.
- 2010. *Criatura*. Obra completa publicada en la web de Pandemia.
- 2010. *Jarkacha*. Obra completa también publicada en la web del grupo.
- 2011. *Consejos de Padre* junto a Pedro Rondón en *Pandemia Zombie fest*.

Se trata de trece novelas gráficas que componen un *corpus* significativo dentro de la producción artística de Diego Rondón, y se puede rastrear la evolución de una forma de entender la narración gráfica, que abre las posibilidades a la experimentación y que en la actualidad se mantiene en una reformulación constante.

2.2.1. Características generales

Después de revisar las obras mencionadas se pueden establecer algunas características generales que corresponden a los conceptos de novela gráfica que contempla algunos puntos de lo literario y también lo artístico es necesario señalar que la novela gráfica del autor se encuentra en constante evolución, dicha evolución se debe a las influencias exteriores y a un espíritu de experimentación en Rondón.

Así se tienen como características generales las siguientes:

- a) Existe una recurrencia a la estética oscura (oscurantista o tenebrista), expresada con el predominio del empleo de tinta negra.

- b) En las novelas gráficas a color recurre al empleo de texturas aplicadas con técnicas digitales.
- c) Recrea espacios decadentes, mundos irreales con sociedades casi destruidas. Lo urbano es caótico donde prácticamente no existe nada bueno, el único escape a la inmundicia urbana, se encuentra en el bosque.
- d) La figura del bosque tenebroso es recurrente en la obra de Rondón, entendido como un espacio más allá de lo racional, donde por más tenebroso que sea termina siendo acogedor para los visitantes.
- e) Existe una tendencia en las novelas gráficas de Diego Rondón por construir personajes que representen lo *fantástico tenebroso*, se convierten en personificaciones de lo desconocido y lo irreal.

2.3. La *fantasía tenebroso* en obras de Diego Rondón Almuelle

Se ha dejado de lado las demás obras porque, en primer lugar, pertenecen al periodo inicial del autor y por sus características no pueden ser consideradas experimentales; en segundo lugar porque son novelas gráficas que han sido trabajadas junto a otros artistas ya sea en el guión o en el dibujo y no permiten un análisis exclusivo de la obra del autor; finalmente se deja de lado la obra *Gallinazo* porque se considera que no expresa en su totalidad las características de la *fantasía tenebroso*.

2.3.1. Análisis de las obras:

Corresponde en este punto iniciar el análisis artístico de las obras que consiste en primer lugar en la descripción física de la publicación, luego una mención sobre el argumento de la obra en cuestión además de una descripción breve de cada uno de los personajes que intervienen, para finalmente realizar el análisis artístico propiamente dicho, tomando como unidad básica compositiva la viñeta, su articulación en la página y

en la narración gráfica. En este último paso del análisis se realizará una interpretación estética de la obra y una relación con las referencias de la misma con otras obras ya sean películas, animación u otras novelas gráficas. El propósito de este análisis es precisar las características de la *fantasía tenebrosa* en la obra de Rondón y demostrar la artísticidad del objeto de estudio de la investigación.

2.3.1.1. Drak

Novela Gráfica de edición única, de 52 páginas, publicada en formato de revista en el año 2004. Presenta tapa y contratapa a color, trabajada en papel couche y el interior está impreso en papel bond de 80 gr, todo en blanco y negro a una tinta, tira y retira. La historia se desarrolla a partir de la primera página hasta la página 50, las páginas 51 y 52 son un anexo que contiene ilustraciones realizadas por Sheylla Zapana y Cesar Carpio Guerra respectivamente.

La historia de *Drak*⁵⁰ se establece en torno a la leyenda del mismo nombre, un mito creado por el autor. Dicho relato plantea que si una persona sueña con un individuo que en ese momento ha fallecido, éste se convierte en un Drak, una criatura sombría, que no pertenece al mundo de los muertos pero tampoco al de los vivos, que está atrapado en el limbo y solamente se alimenta del miedo. Esta criatura solo puede ser destruida por la misma persona que al soñar con él interrumpió su viaje hacia el mundo de los muertos. *Drak* se fundamenta en este suceso.

Argumento:

Una mujer llamada Rita sueña con un individuo que ha sido asesinado esa noche por los miembros de la pandilla a la que pertenecía. La muerte del sujeto (quien nunca es identificado con un nombre en toda la novela gráfica) acontece dentro de una especie de juego de azar que decide quien ha traicionado al grupo. El sueño de Rita condena al

⁵⁰ Se utiliza la palabra Drak en cursiva cuando se refiere al título de la obra, y se suprime las cursivas cuando se hace referencia al personaje protagonista de la obra.

individuo a convertirse en un Drak, quien regresa en busca de sus recuerdos atormentando a los miembros de la pandilla a la que perteneció mientras vivía y deja a su paso muerte. El desenlace de la obra se da cuando el Drak es conducido al hogar de Rita en medio del bosque, y es ella quien finalmente acaba con la criatura de un disparo.

La historia se encuentra inspirada en el comic de James O'barr que lleva por título *The Crow* (figura 7) y la película del mismo nombre inspirada en el comic que fue dirigida por Alex Proyas y protagonizada por Brandon Lee (figura 8), que narra la historia de Erick Draven, un músico asesinado que vuelve del otro mundo para vengar su muerte y la de su esposa, el único lazo que lo mantiene atado al mundo de los vivos es un cuervo que lo acompaña hasta que termine su tarea de venganza. Tanto el cómic como la película rescatan la estética de una ciudad decadente plagada de ambientes oscuros. Rondón se inspira no solo en la idea del regreso de la muerte, en una especie de agente vengador, sino también en la decadencia de la ciudad, aspecto muy representado en los comics de 1990. Así o el artista arequipeño reinventa la historia y la transforma incorporando un toque personal que marcará su obra en adelante.

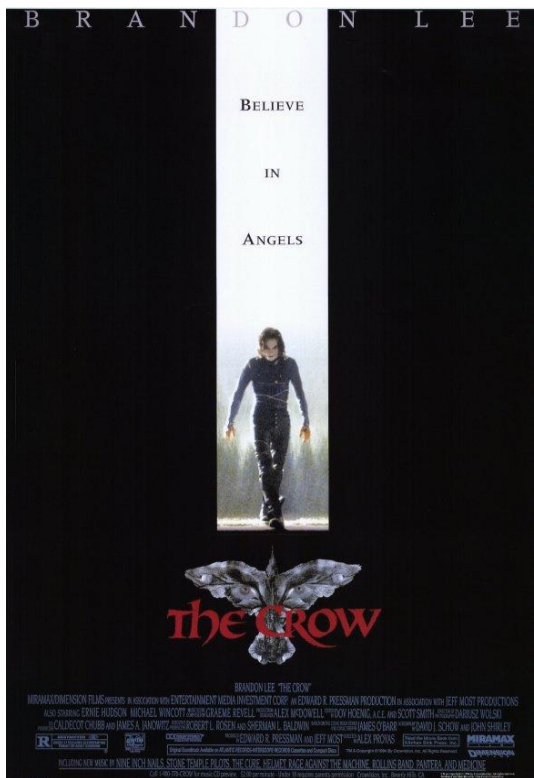


Figura 7. James O'barr. *The Crow*. 1989
1994

Figura 8. *The Crow*. Dir. Alex Proyas.

Personajes principales:

- Drak (fig. 9 y 10): es un personaje que habita en las sombras, sin vestidos, muestra su cuerpo desnudo provisto de músculos desgarrados. Su rostro desfigurado deja ver enormes dientes y orificios oscuros en lugar de ojos, intenta asemejar una calavera que se encuentra cubierta por largos cabellos. Inicialmente Drak es un hombre joven de cabello largo, miembro de la pandilla de Ezequiel quien luego de ser asesinado se convierte en la criatura que se ha descrito.



Figura 9. Drak. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 47



Figura 10. Drak. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 44

- Ezequiel (figura 11): líder de una pandilla de la ciudad. Es un hombre joven, robusto, de poco cabello, tiene ojos pequeños, boca grande, posee maquillaje sobre los labios a manera de payaso, lleva un gran *piercing* en forma de aro que pende de la nariz. El personaje está construido con rasgos naturalistas.



Figura 11. Ezequiel. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 26

- Rita (figura 12): Una mujer que vive en el bosque, posee cabello largo, es delgada, viste una camiseta, un pantalón y una chaqueta. Su apariencia posee rasgos naturalistas. Solo se le muestra de cuerpo entero en una viñeta.

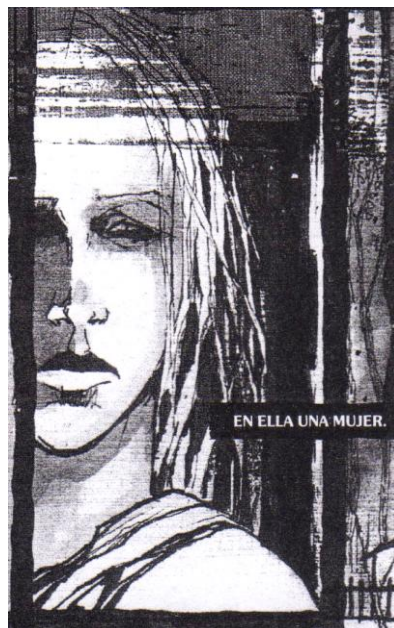


Figura 12. Rita. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 10

Personajes secundarios:

- Ana (figura 13): hija de Rita, es una niña pequeña de 8 años aproximadamente. Posee cabello largo rubio y ondeado, viste una túnica

oscura y larga. Sus ojos, nariz y boca son pequeños, suele estar acompañada de muchos muñecos de trapo.



Figura 13. Ana. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 11

- Atcha: es una bruja anciana que vive en el bosque. Presenta un rostro muy avejentado, plagado de arrugas, pómulos sobresalientes y mentón terminado en punta, posee cabello largo dispuesto en dos trenzas laterales. Viste una túnica oscura, gastada. El personaje está construido con rasgos expresionistas. (figura 14)



Figura 14. Atcha. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 13

- Hermanos de Ezequiel (Fig. 15): Ramiro, Rata, Carlos y un personaje más cuyo nombre no es mencionado en el relato. Poseen una serie de características propias que permiten diferenciarlos. Ramiro (figura 16), es un hombre joven de porte atlético con dreds sobre la cabeza y tatuajes sobre los antebrazos, Rata (figura 17), es un personaje de figura delgada y encogida, viste ropas anchas y lleva un gorro, dientes grandes y pronunciados, Carlos (figura 18) un hombre alto y fornido, con la cabeza rapada lleva una enorme cicatriz que va desde la cabeza hasta la comisura de los labios, de mentón ancho y cuadrado lleva una especie de inscripción en la barbilla. El último personaje (figura 19) también alto y de contextura atlética, de cabello largo lleva el rostro vendado y viste una chaqueta oscura. Todos los personajes están trabajados con rasgos expresionistas.

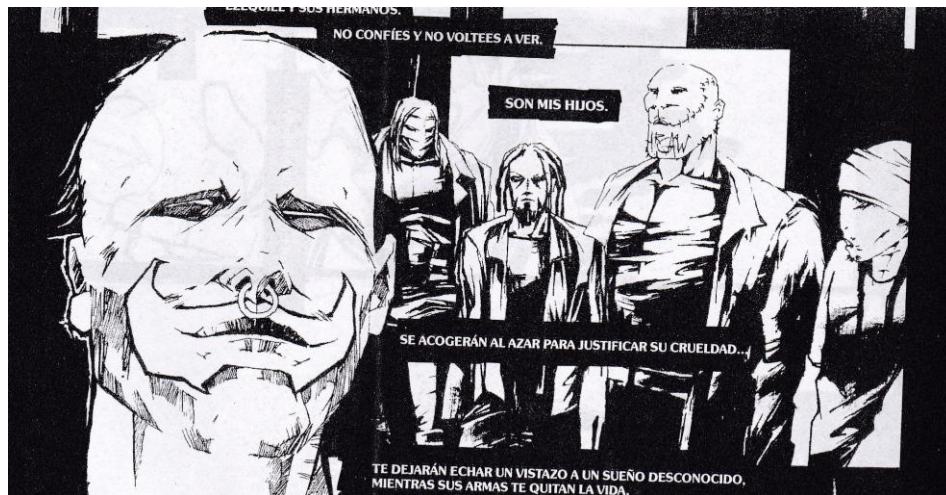


Figura 15. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 4



Figura 16 y 17 Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Págs 4 y 22

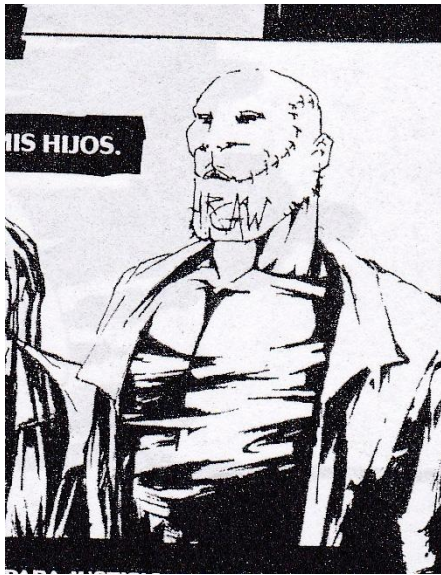


Figura 18 y 19 Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Págs 4 y 42

Además de los personajes descritos anteriormente existe la presencia de un narrador que en las primeras páginas se identifica como La Ciudad de Hierro es “quien narra muchos de los acontecimientos desde un punto de vista omnisciente” (Cuadros. 2012). Se trata de la voz de la ciudad decadente donde se desarrollan los sucesos de *Drak*.

La imagen de la tapa de la publicación (figura 20) está hecha en papel couche, se encuentra estructurada en función a un rectángulo en posición vertical. Presenta un marco dentro del cual se inscribe un rectángulo más pequeño en el que se observa una figura femenina y una inscripción en la parte superior. Este marco, es ancho, está trabajado en dos sectores, uno superior y otro inferior, el inferior ocupa las tres cuartas partes de la página, se trata de una fotografía de un bosque donde se observa hojas en primer plano y en el fondo grandes árboles deshojados. El sector superior presenta textura de madera sobre la cual están colocadas hojas en tonos marrón y rojizo.

El rectángulo interior también se compone en dos sectores uno superior y otro inferior, el inferior ocupa las tres cuartas partes del espacio; en él se ubica una figura femenina de cabello rubio que abraza un libro, la figura se trata de una fotografía trabajada en computadora combinando texturas y difuminando los contornos. La parte superior presenta textura de madera con una inscripción que crea el efecto de rasguño donde se lee: DRAK.

La portada presenta predominio de colores tierra. Aquí el autor hace uso de texturas trabajadas en computadora, combinando fotografías de hojas caídas de los árboles, madera avejentada, y en el fondo la fotografía de un paisaje de bosque, con la intención de situar al espectador en el ambiente mágico que alberga la leyenda del Drak, el único escape al mundo decadente de la Ciudad de Hierro. La figura femenina de la parte central alude a Rita, quien abraza un libro, sus manos sucias, su piel difuminada en texturas dan la apariencia de un personaje fantástico como si se tratara de un ánima del bosque pues es quien condena al desgraciado a convertirse en un Drak y la única que puede liberarlo de la maldición, condena y libera, representa la dicotomía de castigo y salvación, todo en las manos de un solo individuo. El personaje no muestra sus ojos, la parte superior de su rostro esta oculta tras la madera que lleva la inscripción DRAK, representa el azar, la condena del individuo sin explicación. En la historia Rita condena a un individuo que jamás ha conocido.



Figura 20. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Tapa

La contratapa también realizada en papel couché (figura 21), está estructurada en un rectángulo en posición vertical. Representa a un personaje masculino flotando en el espacio, con los brazos extendidos y la cabeza arqueada hacia atrás, viste una camiseta y

un pantalón, está descalzo. Sobre su pecho cae una especie de rayo anguloso de color rojo que proviene desde la parte superior central de la composición. El fondo es nebuloso en trabajado en tonos gris y negro. Sobre la superficie existen una serie de inscripciones en color rojo. La imagen representa el momento en el cual el individuo sin nombre es condenado convertirse en un Drak, un rayo rojo o un hilo de sangre que se clava o sale de su pecho, es la inyección de vida mística que recibe gracias al sueño de Rita o es el último vestigio de vida humana dentro del cuerpo del desgraciado. Nuevamente una dicotomía expresada en la imagen. El fondo negro parece dibujar el rostro de Ezequiel en posición de tres cuartos, representa la oscuridad del mundo caótico en el que se desarrollan los acontecimientos.

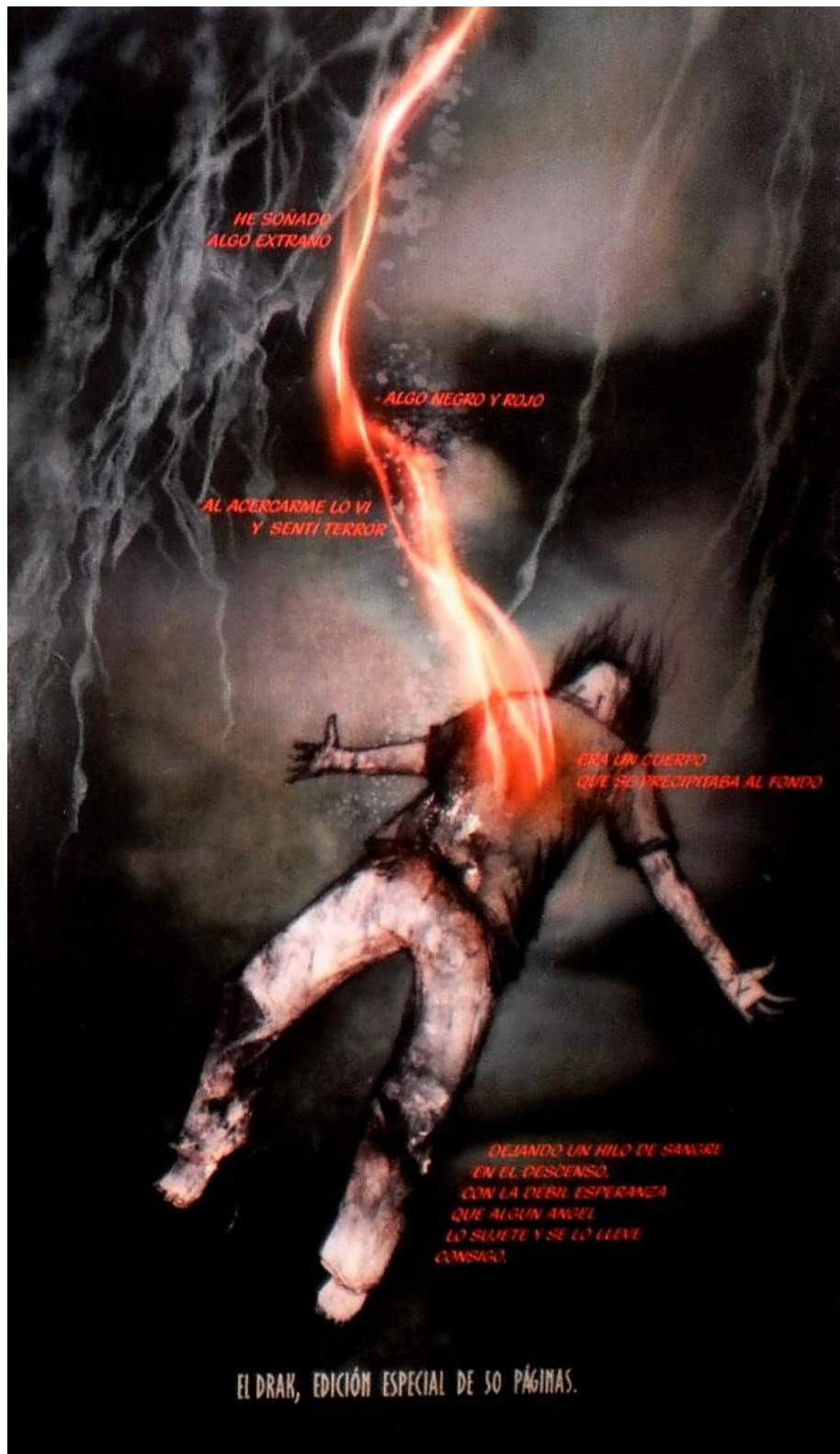


Figura 21. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Contratapa.

Técnica:

La técnica utilizada por el autor es tinta china negra sobre cartulina al hilo, mediante el empleo de estilógrafos, pinceles y plumilla. Los originales están realizados en formato A3 y contienen 2 páginas. De manera complementaria el autor se valió de la técnica de la aguada, para dar efectos de difuminación a determinados espacios y también para la ambientación de estos. La obra presenta algunos retoques digitales por ejemplo en la secuencia de la pág. 30 (fig. 22) el autor se vale de efectos computarizados para crear efectos de desenfoque en las viñetas, este efecto lo utiliza en primer lugar para representar el movimiento veloz de uno de los personajes (el Drak) y en segundo lugar para obtener sensación de profundidad en las viñetas como si se tratara de una cámara fotográfica enfocando un objeto en primer plano y el fondo en segundo plano. Además de esto el autor emplea de fotografías que combina con dibujos de la obra en las páginas 17, 49, y 50.



Figura 22. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 30

De manera general, la obra presenta viñetas con formas geométricas, combinando longitudinales verticales y horizontales con bordes irregulares y sinuosos. Las viñetas no solo se enlazan a través de *gutters* sino son secuenciadas por medio de espacios vacíos o fondos dibujados por lo que posee condición de experimental en la

composición de la página. Se alternan *gutters* anchos, angostos e irregulares. En la obra existe empleo de fondos negros, además de otros dibujados donde se representan texturas y diseños vegetales, superficies sobre las cuales se encuentran dispuestas las viñetas. El autor emplea globos de dialogo, de forma ovalada para las conversaciones y de forma rectangular para la descripción del narrador. Existe presencia constante de texto distorsionado en los fondos, trabajados en tinta, con mensajes relacionados a la leyenda del Drak, este aspecto se convierte en un recurso constante del artista para interrumpir la secuencia gráfica y perturbar al espectador.

A continuación se procede a analizar 3 de las 50 páginas de la obra. Las páginas seleccionadas para el análisis fueron seleccionadas porque permiten explicar las características de la *fantasía tenebrosa* en la obra del autor. Se realizará un puntual examen desde el aspecto artístico formal, para luego pasar a una explicación profunda de su significación como objeto de arte.

En la página 6 (figura 23) la composición está estructurada por tres viñetas longitudinales verticales secuenciadas con transiciones de aspecto a aspecto. Los *gutters* que componen la página son completamente irregulares, y no encierran espacios narrativos concretos, sino se constituyen como líneas verticales que intentan delimitar las viñetas. La primera viñeta del extremo izquierdo presenta un chorro de agua diagonal y en la parte inferior se representan texturas de madera. En la segunda viñeta existe predominio de color negro, en la parte superior se observa dibujado con trazos simples, como si se tratara de un dibujo infantil, la representación de un personaje con alas, con los brazos extendidos; la zona inferior es completamente oscura, con matices de negro. En la tercera viñeta continúa el predominio de color negro, y en la zona inferior se observa la representación de lo que parece ser un esqueleto deforme y debajo de este un rostro dibujado con trazos sencillos. La página narra el momento de la muerte

del personaje masculino y cómo su cuerpo inerte se precipita al fondo del mar. Es la representación del tránsito hacia la muerte, la pérdida de la conciencia humana, representada gráficamente en una secuencia fantástica, acompañada de las palabras del narrador, La Ciudad de Hierro, mientras las perturbadoras imágenes se distribuyen sobre la página. El texto empleado por el autor adquiere aires poéticos:

*Se precipita al fondo,
desapareciendo
en la profunda oscuridad,
deja un hilo de sangre en el descenso,
con la débil esperanza
que algún ángel, lo sujete y se lo lleve con él*

*La oscuridad es absoluta,
difícilmente podría asegurar
donde se encuentra
en este momento.*

*Es más, tengo la sensación
de que el infierno ya abrió
sus puertas,
y gustoso devorará
a un hijo más que olvidé amar
al nacer.
Silencio y miedo.*

No existe ninguna esperanza, es la representación de la agonía antes de la muerte. El autor combina oscuridad y trazos infantiles para representar el paso de la muerte a la vida, en un juego perturbador, donde no se muestra nada de manera explícita solo se sugiere imágenes para que sea el receptor quien termine de contextualizar la circunstancia representada. Un recurso narrativo que genera un relato envolvente.

La página está inspirada en la obra de Dave Mc Kean, *Arkham Asylum* y como se puede observar en la figura 24, se muestra predominio de viñetas longitudinales verticales, donde el fondo de la página adquiere protagonismo al complementar la composición del espacio gráfico. La diferencia principal con la obra de Rondón es que

McKean utiliza color en su obra, mientras que el artista arequipeño se vale del blanco y negro.

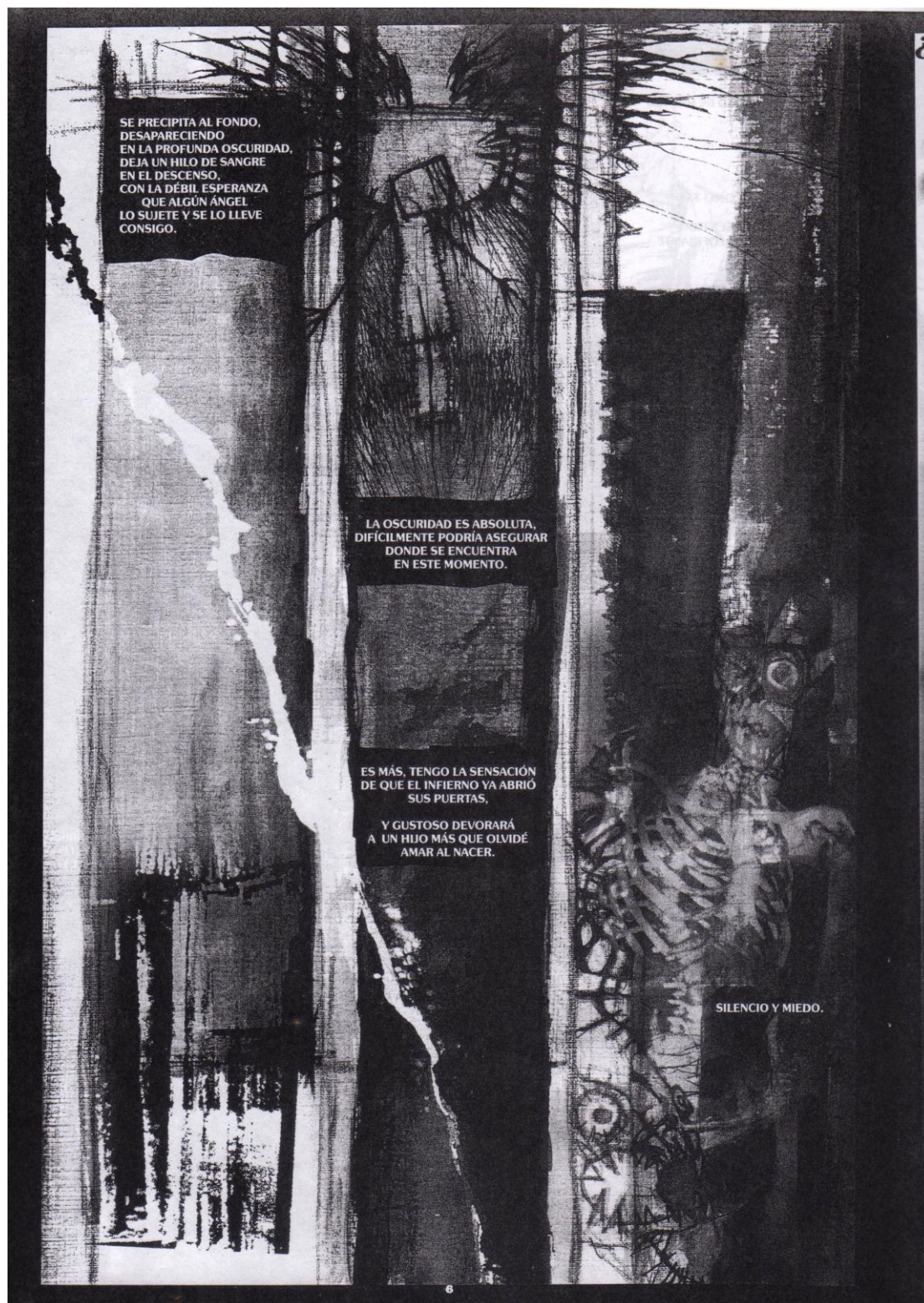


Figura 23. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 6



Figura 24. Dave McKean. *Arkham Asylum*. 1989

La página número 11 (figura 25) posee una composición que se acerca al comic convencional. Está estructurada en función a 13 viñetas dispuestas en dos sectores narrativos, combinando transiciones de tema a tema y de aspecto a aspecto. Se representa el dialogo entre Rita y la pequeña Ana en una habitación, donde la niña intenta explicar a su madre lo que ha sucedido ya que su cuento lo expresa claramente, pero la madre la ignora tomándolo como cosa de niños. En los fondos existe predominio de tonos negros, contrapuestos a la representación de los personajes que están realizados en escala de blanco y gris, que generan claroscuro. Llama la atención la decoración de los muros de la habitación plagada de garabatos infantiles sobre las tablas que componen la pared.

Ana y Rita viven en el bosque, y su modo de vida es sencillo, esto lo hace saber Rondón por la estética que emplea para sus personajes y los ambientes donde viven. Se

encarga de representar ambientes avejentados como la casa en la que viven, y de descuidar la apariencia de ambas, con ropas y peinados sencillos, es claro que están alejadas de todo tipo de vida urbana.

La secuencia de la zona inferior de la página, es un derroche de misticismo. El autor hace uso de lo experimental que permite la secuenciación de viñetas con transiciones de aspecto a aspecto⁵¹. El segmento muestra el rostro decepcionado de Ana observando su libro, que lleva por título DRAK, y se muestra luego como la niña se aferra a su libro, entendiendo que contiene la verdad de lo que ha sucedido. La secuencia contiene texto ilegible sobre las viñetas, como si se tratara de un manuscrito antiguo, también lo acompañan dibujos de un monigote extraño y el de un personaje alado, como si se tratara de un ángel. Llama la atención que existen recuadros a manera de viñetas que no contienen ningún dibujo en su interior, convirtiéndose en espacios vacíos contruidos a propósito por el autor.

Del mismo modo que en la descripción anterior, Rondón hace uso del recurso de lo infantil con lo perturbador. Rita claramente inquieta por su pesadilla, sale de su casa y busca tranquilidad en la rutina diaria, Ana, su hija, cree saber lo que ha pasado, trata de explicar desde la visión sencilla de un niño, que es solo “un angelito que cayó del cielo”. Lo cierto es que este es el preámbulo para la aparición del monstruoso ser que lleva el nombre de Drak. El autor aun no ha explicado la leyenda del Drak, cosa que hará en las páginas siguientes, su intención es la de crear un anticipo, preparar el terreno y mantener al receptor en actitud de expectación, manteniendo la estética claroscuro hasta que el nudo se empieza a desenredar.

Otra de las páginas donde el autor hace uso de su libertad en la experimentación, es la número 35 (figura 26). La composición de la página se constituye por tres viñetas

⁵¹ McCloud explica que las transiciones de aspecto a aspecto se han utilizado en comics experimentales que trabajan historias complejas y radicales. (McCloud. 1997)

colocadas siguiendo un movimiento sinuoso desde arriba hacia abajo de la página, movimiento remarcado por la proporción de las viñetas, la ubicada en el extremo superior de la página es la más pequeña, mientras que la ubicada en el extremo inferior la más grande. Las viñetas presentan transiciones de momento a momento haciendo la narrativa gráfica, lenta y minuciosa. La página es el final de una secuencia realizada por Rondón donde se hace un paralelismo entre la muerte de la bruja Atcha y el supuesto “juego” entre Ana y el siniestro muñeco de trapo que representa a la bruja. Rondón realiza un juego narrativo empleando transiciones de escena a escena donde se muestra a Ezequiel quien sostiene un diálogo con la bruja Atcha, mientras al mismo tiempo en casa de Rita, Ana en su cuarto juega y reclama con furia a una muñeca que representa a Atcha por haber hecho llorar a su madre; la ira de la niña se enciende y lanza la muñeca por los aires, mientras que al mismo tiempo se muestra el insano rostro de Ezequiel al momento que propina el castigo mortuorio a la anciana. En ese momento la narración se interrumpe y se pasa a la página 35 donde se observa a un muñeco de trapo que ha sido lanzado por los aires y que finalmente se rompe. En la viñeta final donde el muñeco se muestra despedazado se han colocado manchas de tinta negra como si se tratara de gotas de sangre negra., donde se muestra la secuencia descrita anteriormente.

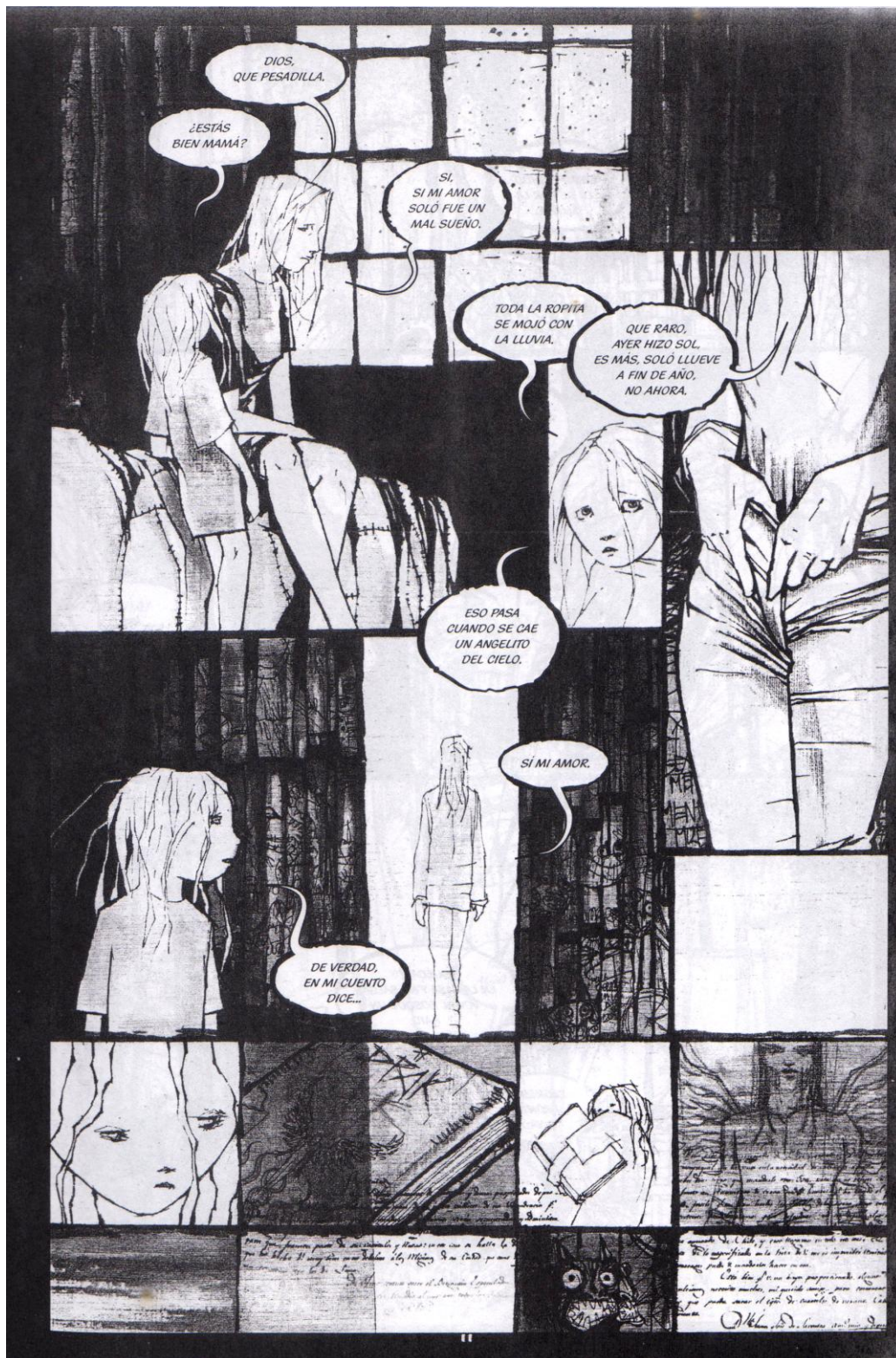


Figura 25. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 11

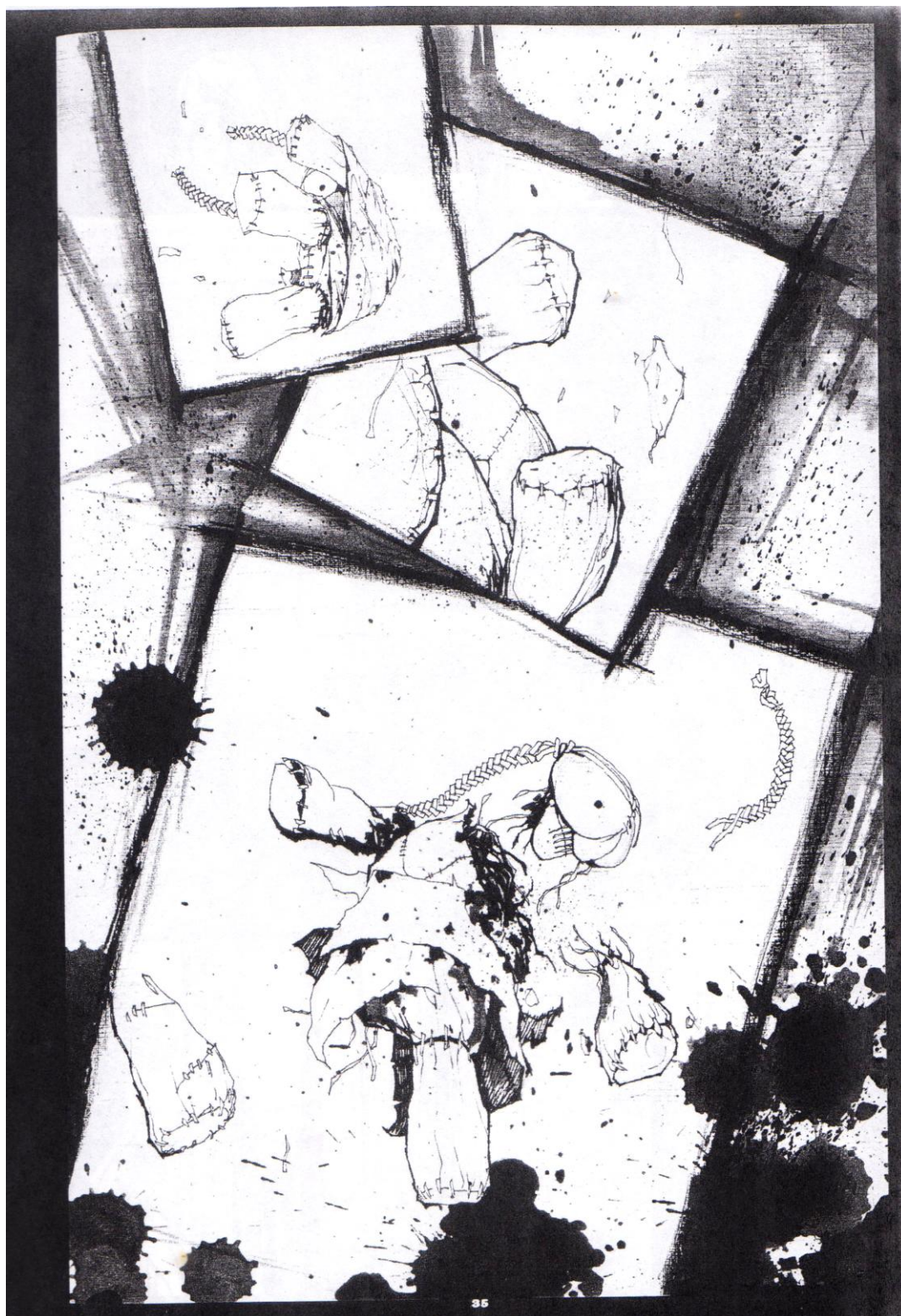


Figura 26. Diego Rondón Almuelle. *Drak*. Pág. 35

Extraño y siniestro paralelismo entre la muerte de la bruja y la destrucción de la muñeca que la representa, que deja la incógnita en el observador de si Ana finalmente tiene un papel trascendental dentro de la historia. Nuevamente Rondón hace uso de los recursos que domina, la realización de un relato gráfico envolvente, con ambientación oscurantista e inquietante y la relación con lo infantil y lo perturbador, dicotomía que él relaciona como algo natural, no malévol.

Finalmente *Drak* se convierte en la primera muestra de la *fantasía tenebrosa* en la novela gráfica de Diego Rondón Almuelle. Una interpretación del terror posmoderno, donde ambientes decadentes y sombríos albergan un hilo de esperanza en la fantasía, en lo irreal, el único escape, así ese escape sea una condena, como en el caso del Drak. La muerte, y el tránsito a la misma, poseen para Rondón aspectos enfrentados, en el razonamiento adulto (Rita, Atcha, Ezequiel) es el final de la vida, la liberación del alma, donde condena y salvación son las únicas opciones, todo es oscuro, tenebroso, perturbador e insano; pero ante el razonamiento infantil (Ana), la muerte puede ser vista como un juego, donde los ángeles (difuntos) se pierden en el camino de regreso a casa, y solo aquellas personas que han interrumpido el camino de estos los pueden conducir a su feliz regreso. Una misma situación vista desde dos ángulos distintos. Rondón envuelve al espectador en este juego de siniestra dulzura con una ambientación gráfica sombría, tenebrosa, fantástica, un mundo construido solamente para cautivar al receptor y sumergirlo en la *fantasía tenebrosa*.

2.3.1.2. Presencia Muerta en Revista Carboncito N° 7

Presencia muerta es una novela gráfica de dos páginas realizada por Diego Rondón Almuelle publicada al interior de la revista Carboncito N° 7 en el año 2004. La

historia ocupa las páginas (17) y (18) de la publicación. Ha sido impresa en papel bond de 80 gr y los originales fueron trabajados en tinta china sobre cartulina al hilo.

En la obra existe un predominio de negro como fondo. Todas las viñetas presentan bordes irregulares y *gutters* angostos. La obra se encuentra estructurada en base a viñetas horizontales con formas trapezoidales. Los globos de diálogo están formados a partir de rectángulos bien definidos, en blanco y negro, diferenciando el diálogo de cada personaje, blanco para los diálogos del personaje femenino, y negro para el personaje masculino de edad avanzada.

Cuenta lo que parece ser una historia extraída de un relato más extenso, da la impresión de ser una secuencia descontextualizada intencionalmente para jugar con la especulación del observador. Un abuelo y su nieta, recuerdan al Violinista y sus marionetas, un encantador de niños, que se ha llevado al padre de la nieta, y que a cambio ha dejado un muñeco que guarda la esencia de lo que fue el individuo. La historia está ambientada en lo que parece ser un dormitorio o una habitación sombría, donde los personajes intercalan su ubicación cerca de la ventana. Los muros de madera que construyen el cuarto muestran dibujos infantiles que parecen garabatos, acompañados de inscripciones con frases perturbadoras. La narración presenta 3 personajes principales (uno femenino y dos masculinos) y algunos personajes complementarios:

- Personaje femenino: la mujer está dibujada como una joven, posee cabello largo claro, con un peinado que hace caer su cabellera a ambos lados del rostro, la composición de su figura presenta rasgos naturalistas, asemejándose ligeramente a un retrato (figura 27).



Figura 27. Diego Rondón Almuelle. *Presencia Muerta* en *Carboncito n° 7*. Detalle pág. (17). 2004

- Personaje masculino 1: es un anciano, posee un rostro avejentado, y lleva anteojos de cristales redondeados, cabello canoso peinado hacia atrás, el dibujo se mantiene entre el naturalismo y el expresionismo, con una línea firme que dibuja las arrugas del anciano (figura 28).



Figura 28. Diego Rondón Almuelle. *Presencia Muerta* en *Carboncito n° 7*. Detalle pág. (16). 2004

- Personaje masculino 2: el personaje solo deja ver su rostro y porta un violín en las manos, posee un diseño expresionista está definida mediante el empleo de una línea firme, acompañado de manejo de claroscuro para ocultar parte su figura. Posee rostro agrietado con profundas arrugas, el mentón alargado y apuntado, al igual que la nariz y la boca, solo se puede observar uno de sus ojos ya que un sombrero avejentado los cubre parcialmente (figura 29 y 30).

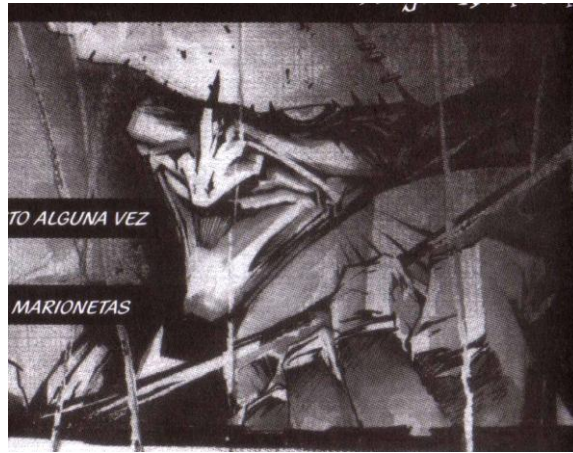


Figura 29. Diego Rondón Almuelle. *Presencia Muerta en Carboncito n° 7*. Detalle pág. (16). 2004.



Figura 30. Diego Rondón Almuelle. *Presencia Muerta en Carboncito n° 7*. Detalle pág. (17). 2004.

- Personajes complementarios: acompañan a los personajes principales algunas figuras como muñecos de trapo, y lo que parece ser garabatos en un muro todos trabajados con rasgos expresionistas (figura 31).



Figura 31. Diego Rondón Almuelle. *Presencia Muerta* en *Carboncito n° 7*. Detalle pág. (16). 2004.

Corresponde realizar el análisis de las dos páginas que constituyen esta novela gráfica. La primera página (figura 32) presenta 3 viñetas dispuestas de manera longitudinal horizontal, tienen forma trapezoidal con bordes irregulares. En la página se observa empleo de fondo negro sobre el cual están distribuidas las viñetas que presentan transiciones de escena a escena. En la mitad superior se disponen 2 viñetas, con lados diagonales que encajan entre sí, la primera muestra a una niña observando a un extraño personaje que parece tocar un violín, mientras que en la segunda viñeta se observa a un grupo de monigotes dispuestos de forma horizontal en planos. La mitad inferior de la página contiene una sola viñeta grande con el borde superior diagonal en la que están representados dos personajes, un anciano casi de perfil en primer plano y en segundo plano una mujer joven sentada en el vano de una ventana. En la primera página el autor inserta al espectador en el relato, la primera viñeta contiene la imagen de la niña observando al violinista, desde el inicio los protagonistas hacen su aparición. Al igual que en *Drak* se comienza con la muestra de dos aspectos que para Rondón conviven a la perfección lo infantil y lo terrorífico. La niña observa impresionada el horrible rostro del violinista y sus acompañantes, las marionetas, en una especie de flashback; el personaje y sus monigotes representan el misterio, lo prohibido oscuro, el dialogo del abuelo sustenta esta idea: “*pero hiciste bien en no verlo más de una vez pequeña*”. Rondón emplea para la primera viñeta líneas verticales sobre la misma para aludir a rasguños,

con la intención de establecer que se trata de un recuerdo, un extraño recuerdo. Al momento de presentar a las marionetas, el artista hace uso de los recursos de su imaginario para construir figuras horribles, el terror aquí se centra en lo grotesco, muñecos de trapo con costuras muy notorias que poseen forma humanoide, parecen encerrar presencias humanas en su interior. Finalmente la página concluye con la reflexión del abuelo y la nieta dialogando frente a la ventana de lo que parece ser una habitación, acompañan la ambientación inscripciones realizadas sobre los muros de madera donde se puede distinguir las palabras: *Dame tu mano... sueño*.

La segunda página (figura 33) contiene 5 viñetas con bordes irregulares. Al igual que la página anterior se emplea fondo negro sobre el que se disponen las viñetas con transiciones de acción a acción y de tema a tema. La mitad superior se compone por 4 viñetas que se pueden dividir en dos segmentos distintos, un primer segmento con una viñeta longitudinal trapezoidal en la parte superior donde se observa a una mujer en primer plano desplazando su mano sobre un muro y en el fondo un personaje sentado al pie de una ventana; mientras que en un segundo segmento tres pequeñas viñetas dispuestas de manera horizontal donde se representa una secuencia de dibujos de trazos sencillos. La mitad inferior reproduce una sola viñeta amplia, de forma trapezoidal con el borde ligeramente inclinado con la imagen de una mujer en primer plano abrazando un muñeco y en el fondo la silueta de un individuo a contraluz. En esta página se explica lo que sucedió con el padre de la mujer que protagoniza el relato, todo mediante dibujos a manera de garabatos realizados sobre los muros de la habitación, dibujos que cuentan cómo el sujeto cayó en las garras del violinista. Una secuencia de 3 viñetas con transiciones de tema a tema, en la que se desarrolla la tragedia del padre que desaparece del hogar, guiado por las oscuras intenciones del violinista. Por último, el relato

concluye con la imagen de la mujer abrazando un muñeco de trapo que, se supone, contiene la esencia de su padre, lo que el violinista hizo con él.

El manejo de claroscuro, trabajado con valoraciones de negro y blanco y composiciones de página simétricas, son el marco para desarrollar la sombría historia. Un segmento de la vida de una mujer, que requiere de explicaciones proporcionadas por su abuelo, una historia siniestra, el encantamiento de un adulto a manos de un personaje fantástico oscuro, el violinista, una especie de músico misterioso acompañado de un séquito de marionetas, seguramente representaciones de otras personas que fueron víctimas de sus embrujos. Muñecos de trapo, algo relacionado al juego infantil, en esta ocasión se convierten en agentes del terror, grotescos y deformes al igual que su amo el violinista son las representaciones de lo *fantástico tenebroso*. Del otro lado la mujer, y su abuelo representan lo real, el mundo racional, pero aun en medio de la razón, la fantasía irrumpe para destruir los paradigmas de un mundo del cual no se conoce más que una oscura habitación con muros de madera.

Rondón apela a la representación de los dramas de la realidad cotidiana de la sociedad peruana, los hogares incompletos, los padres ausentes, situación constante desde finales del siglo XX hasta la actualidad. Es la interpretación de una realidad social, donde el violinista puede ser una figuración de un mar de posibilidades que hacen que un padre abandone un hogar, e incluso puede representar la muerte misma. La mujer es la figura del hijo que ha crecido con la ausencia paterna cuyo único soporte ha sido su abuelo. Finalmente el muñeco de trapo podría representar la ilusión a la que se aferra un hijo en medio del drama familiar. Una sombría situación expresada a través de los recursos visuales infinitos de la *fantasía tenebrosa*.

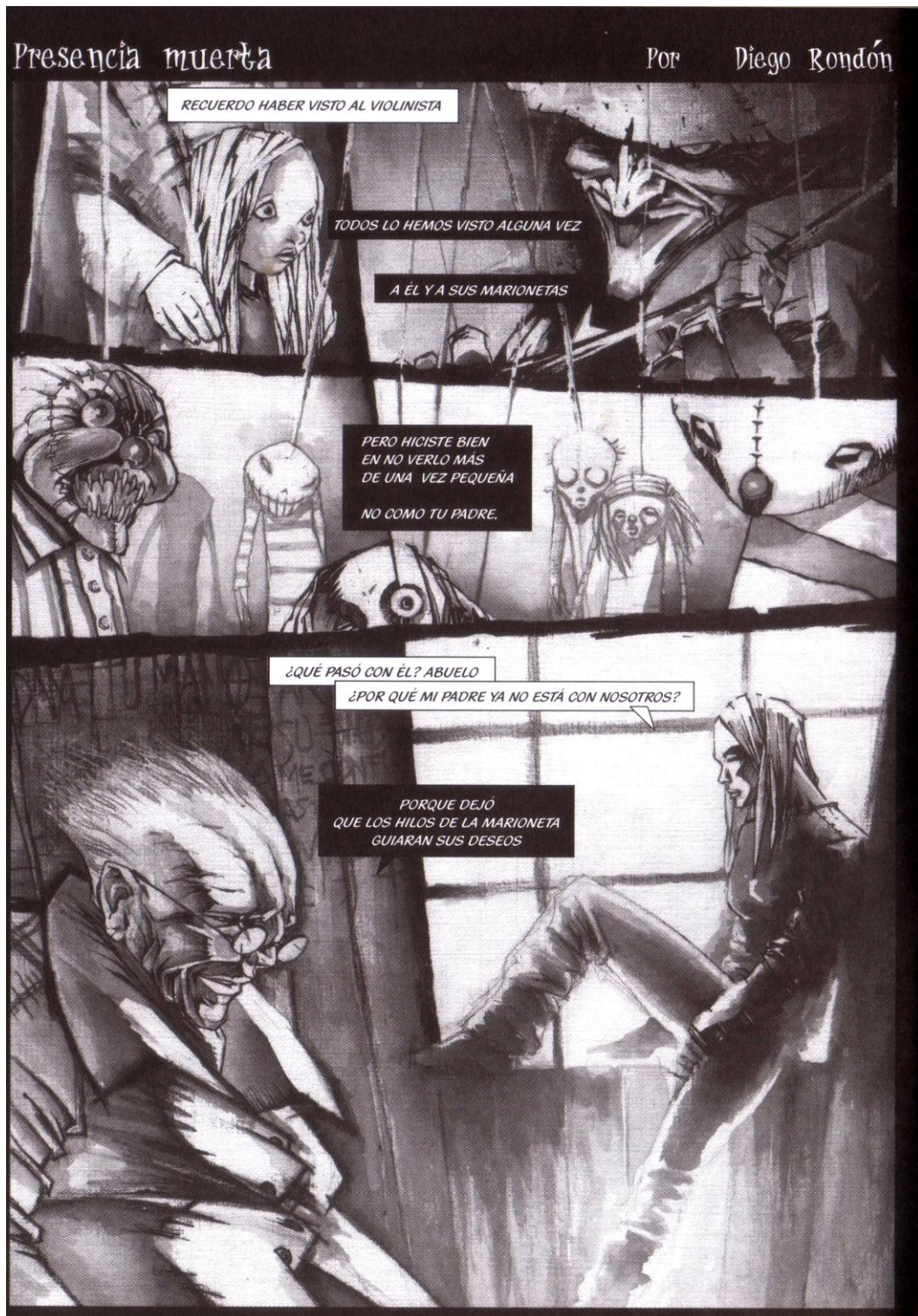


Figura 32. Diego Rondón Almuelle. *Presencia Muerta* en *Carboncito* n° 7. pág. (16). 2004

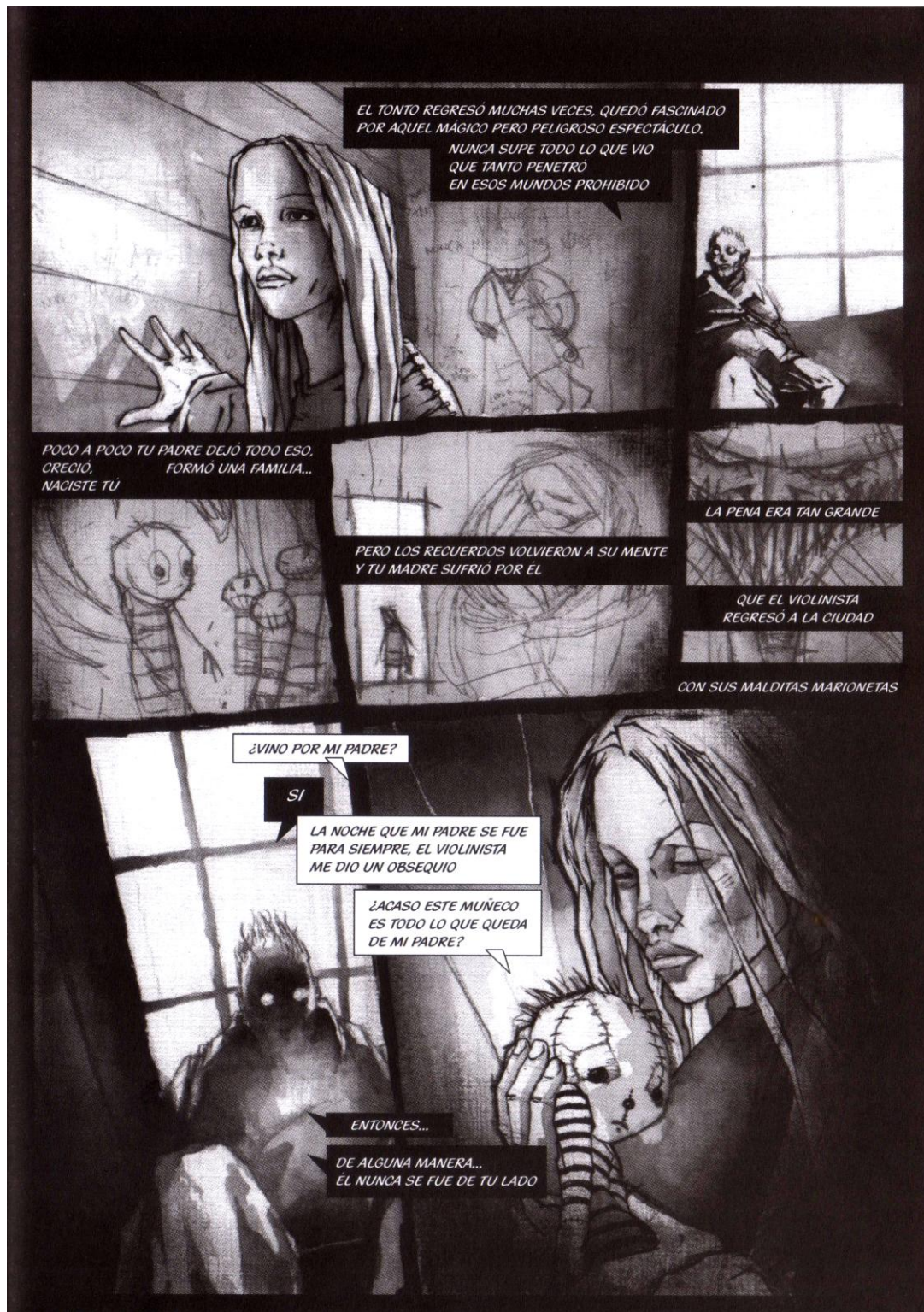


Figura 33. Diego Rondón Almuelle. *Presencia Muerta* en *Carboncito n° 7*. Detalle pág. (17). 2004

2.3.1.3. Novela gráfica sin título en *Cuentos de Casa*

Novela gráfica que se desarrolla en dos páginas, ha sido realizada por Diego Rondón Almuelle dentro de un libro de ilustraciones titulado *Cuentos de casa* en el año

2009. La obra ocupa las primeras dos páginas del libro, están trabajadas en papel couche. En la obra existe un predominio de texturas naturales insertadas a través de programas de computadora, y la combinación de dibujos y fotografías. Presenta viñetas con bordes irregulares al igual que los *gutters*. Existe una combinación entre viñetas longitudinales horizontales con formas trapezoidales y viñetas de forma cuadrangular. No existen globos de diálogo. El texto dentro de la obra es mínimo y parece formar parte de un artículo de periódico trabajado digitalmente. La narración se desarrolla dentro de un ambiente gráfico donde se combina fotografías y dibujos, alternando el color en la página 1 (figura 38) y el blanco y negro en la página 2 (figura 39). Los fondos de los encuadres de cada viñeta emplean en su mayoría fotografías de elementos vegetales como ramas de árboles sin hojas con predominio de líneas entrecruzadas.

Narra la historia de un personaje masculino enmascarado que deambula por el bosque. Se trata de un joven que, según el texto de un tabloide empleado en la narración, se llama Pedro Alonso, quien extrañamente desaparece luego de un concierto de música metal. Aparentemente el sujeto escapa de su entorno y se refugia en el bosque. Solamente interviene un personaje principal:

- Personaje masculino (Pedro Alonso): posee una máscara que cubre toda su cabeza (Figuras 34 y 35), la máscara está hecha con parches que aparentan ser de cuero unidos con tachas que forman dos filas en la frente. La boca está formada por una cremallera que da la forma de dientes. La máscara posee tiras de cuerda sobre la cabeza a manera de cabellos. El personaje está dibujado con trazos sencillos y es de carácter expresionista. La máscara del personaje está inspirada en dos máscaras de los integrantes de la banda del género metal alternativo⁵² llamada *Slipknot*⁵³

⁵² El metal alternativo es un subgénero del heavy metal que posee varias características del rock alternativo. Alcanzó gran popularidad en la década de los 90. Este término define una categorización no

específicamente de, Corey Taylor y Cris Fehn (figuras 36 y 37), de los cuales toma el empleo de parches de cuero, cierres, tachas y dreadlocks⁵⁴ empleadas por ambas mascararas. Cabe mencionar también que no es la única referencia al mundo de la música metal que existe en el arte de Rondón, como él mismo confiesa: “yo soy fan a muerte de Slipknot” (Rondón Almuelle, Diego. 2010) y las referencias al grupo musical son muchas, y no solamente a esta banda exclusivamente, también existen demás referencias en torno a otros grupos musicales del genero metal.

muy clara, pero se utiliza generalmente a bandas que tocan heavy metal con un enfoque más "alternativo", mezclando fusiones de heavy metal con otras tendencias.(
http://es.wikipedia.org/wiki/Metal_alternativo)

⁵³ Slipknot es una banda estadounidense de metal alternativo formada en 1995 en Iowa. Sus integrantes son Chris Fehn, Corey Taylor, Craig Jones, James Root, Joey Jordison, Mick Thomson, Shawn Crahan, Sid Wilson y Paul Gray, tras la muerte de este último en mayo del 2010, fue sustituido por Donnie Steele. La banda es conocida por las máscaras que utiliza cada uno de los integrantes, que personifican distintos personajes.

⁵⁴ Los dreadlocks (conocidas también como trenzas rasta) son “tubos” de pelo enredado que se pueden formar por dejar crecer al pelo de forma natural sin el uso de peines ni cepillos ni tijeras durante un período largo de tiempo.



Figuras 34 y 35. Diego Rondón Almuelle. Novela gráfica sin título en *Cuentos de Casa*. Detalle pág. (2)
2009



Figura 36 y 37. Corey Taylor y Cris Fehn vocalista y percusionista respectivamente miembros de la banda *Slipknot*

En esta novela gráfica Rondón construye la historia combinando aspectos del arte digital, como fotografías, texto y dibujos, como se puede apreciar en la primera página (figura 38) donde se observan 2 viñetas, una superior de forma longitudinal horizontal trapezoidal y otra semi-cuadrangular, ambas con bordes irregulares. Se emplea fondo negro. La página presenta al lado derecho manejo de texturas sobrepuestas, donde se observa la fotografía de un diario y ramas entrelazadas. Estas imágenes se combinan con una fotografía del personaje principal, el supuesto Pedro Alonso con la máscara que oculta su rostro. Toda la construcción gráfica hace pensar en un tránsito del mundo real hacia el mundo irreal en un mimetismo donde fantasía y realidad están mezclándose, la fotografía se convierte en soporte de la realidad, mientras que el dibujo a lápiz representa el escape hacia la fantasía.

En la segunda página (figura 39) los dibujos adquieren mayor protagonismo, el color desaparece por completo mientras la página se estructura claramente en lo que es una novela gráfica, segmentada en 7 viñetas con bordes irregulares, se prosigue con el empleo de fondo negro. Las viñetas se disponen en tres registros horizontales; tres en el

registro superior, una en la zona media y tres en el inferior alternando formas cuadrangulares y rectangulares. Los bordes son irregulares y se alternan *gutters* anchos y angostos. En este momento el artista ha transmutado la realidad de la fotografía en una novela gráfica sin color, el escape del protagonista, ha conducido al espectador a través del tránsito viñeta a viñeta, a la transformación del escape. Nunca se ha dejado claro cuál es el motivo por el cual el supuesto Pedro Alonso ha decidido escapar del mundo y refugiarse en el bosque, quizás harto de la vida cotidiana ha decidido fugarse hacia la irrealidad. Del mismo modo el receptor se siente parte del escape, en una secuencia completamente experimental con ausencia total de texto en la segunda página donde solo las imágenes expresan lo que el espectador desea. La secuencia termina con la presencia de un cuervo despegando de las ramas quebradas de un árbol.

La novela gráfica posee un aspecto experimental único dentro de las escogidas para la investigación. Rondón hace uso de los recursos del arte digital para combinar texturas y experimentar dentro del espacio gráfico narrativo, no hace uso de texto a manera de diálogos y tampoco a manera de descripción, solo el recorte de una nota periodística casi ilegible, donde se distingue: “extraña desaparición de jove(n)/(co)ncierto de música meta(l)” luego una fotografía a contraluz que muestra el perfil de un individuo despeinado al pie del que se lee: “Pedro Alonso, días antes de salir y perderse para siempre/” , para finalizar con la frase : “muerto?”. El juego de texto no completamente explícito e imágenes atrapa al espectador, lo envuelve en el relato inquietándolo, en ese punto Rondón regresa a la estructura tradicional de la novela gráfica, viñetas claramente definidas realizadas en blanco y negro, pero omite por completo toda clase de texto, como si buscara que el observador se sumerja por completo dentro de la historia. Combina transiciones de aspecto a aspecto y de acción a acción, según la clasificación de transiciones de McCloud estas están casi opuestas en lo

que se refiere a intervalos de temporalidad y espacialidad (McCloud, 1997), lo que busca Diego Rondón Almuelle con esta articulación completamente experimental es quebrar el paradigma de la novela gráfica, recrearlo y reinventarlo, como si se tratara de una de las innumerables posibilidades de construir este tipo de género artístico. La historia narra el escape de un individuo, una fuga de la realidad hacia un mundo extraño y perturbador, del mismo modo, quien se coloque frente a esta novela gráfica debe ser partícipe del escape hacia el mundo de la *fantasía tenebrosa*, que ha construido el artista para sus espectadores.



Figura 38. Diego Rondón Almuelle. Novela gráfica sin título en *Cuentos de Casa*. 2009



Figura 39. Diego Rondón Almuelle. Novela gráfica sin título en *Cuentos de Casa*. 2009

2.3.1.4. Criatura

Novela gráfica publicada en el sitio web del grupo Pandemia en el año 2010. Se compone 6 páginas a color con predominio de texturas trabajadas en computadora a través de software empleados en el diseño gráfico (Adobe Photoshop y Adobe Illustrator), combinadas con dibujos a mano alzada. La primera página (figura 40) sirve como especie de portada a la historia. La obra presenta viñetas y *gutters* con bordes irregulares así como la combinación de viñetas longitudinales horizontales con formas trapezoidales y viñetas de forma cuadrangular. Los globos de diálogo poseen forma

redondeada y cambian a formas angulosas con bordes en zigzag de acuerdo a la intensidad del mensaje que contienen.

La obra narra la historia de una madre y su hijo que viven cerca de un bosque. El joven hijo, de grandes anteojos y personalidad tímida y dócil, se comunica con un muñeco de trapo, quien lo invita a vivir con él en el bosque lejos del sufrimiento. Su madre enfurecida lo encuentra en dicho bosque y le propina una dura bofetada que le hace perder los anteojos y sin ellos puede ver la “realidad”. En la historia intervienen tres personajes:



Figura 40. Diego Rondón Almuelle. *Criatura*. Primera página.

- Personaje masculino: es un muchacho muy delgado de postura encorvada, cabello lacio que le cubre parcialmente el rostro y posee unos grandes anteojos

de cristales gruesos. El personaje está dibujado con un trazo firme trabajado en valores tonales y posee rasgos expresionistas (figura 41).

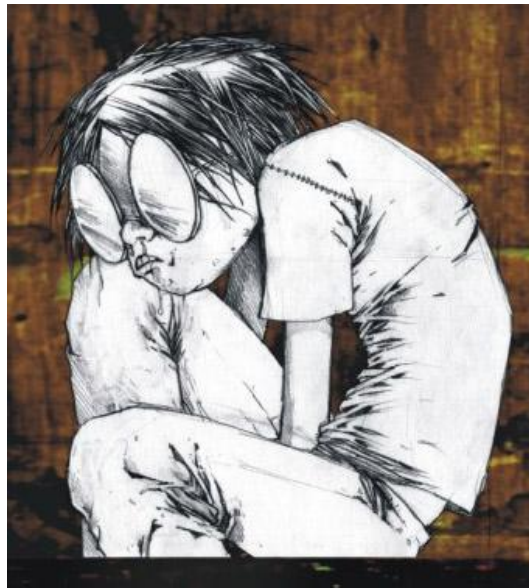


Figura 41. Diego Rondón Almuelle. *Criatura*. Detalle pág. (2)

- Personaje femenino: Una mujer gorda, de cuerpo y extremidades superiores voluminosas, su apariencia es agresiva, tiene cabello lacio que cubre parcialmente su rostro; viste una blusa sin mangas y una falda que deja ver sus piernas delgadas. En la parte final del relato el personaje se transforma en un gran monigote de trapo hecho con retazos de tela. Su boca, nariz y ojos son muy pequeños. El personaje es dibujado con un trazo firme trabajado en valores tonales y posee rasgos expresionistas (figura 42 y 43).



Figura 42. Diego Rondón Almuelle. *Criatura*. Detalle pág. (2)



Figura 43. Diego Rondón Almuelle. *Criatura*. Detalle pág. (2).

- Muñeco de trapo: Pequeño muñeco de trapo con costuras en sus contornos, todo su cuerpo es de color amarillento. En su cabeza posee cinco trenzas que hacen las veces de cabellera. Una costura larga en el rostro dibuja su boca. En la parte final del relato el personaje se convierte en un ser grotesco, de rostro deforme, lleno de verrugas y dientes chuecos. El personaje es dibujado con un trazo firme trabajado mediante valores tonales y empleo de color, posee rasgos expresionistas (figura 44 y 45).



Figura 44. Diego Rondón Almuelle. *Criatura*. Detalle pág. (3).



Figura 45. Diego Rondón Almuelle. *Criatura*. Detalle pág. (4).

A continuación se realiza la descripción de la página número 5 (figura 46). Presenta 6 viñetas de forma longitudinal colocadas en posición horizontal, dispuestas sobre un fondo oscuro texturado. Las viñetas poseen bordes y *gutters* irregulares. Muestra predominio de color amarillo y negro, algunos matices de color rojo empleado para la sangre, todos estos colores están acompañados de texturas como si se trataran de superficies manchadas y avejentadas, estas texturas han sido insertadas a través de software de computadoras. La página representa el momento en el que el joven es encontrado por su robusta madre en medio del bosque, acompañado de su muñeco de trapo viviente. La madre enfurecida increpa al hijo con vehemencia y propina una fuerte bofetada al joven que hace caer los enormes anteojos que lleva. Rondón aplica líneas cinéticas combinadas con manchas color rojo que dan la sensación de sangre, para

indicar la fuerza y violencia de la acción. A pesar de estructurar la página en función a viñetas horizontales (que se utilizan generalmente para escenas panorámicas con ligera acción) la narración no pierde agilidad, posee dinámica expresada a través de las transiciones de escena a escena, de tema a tema y de acción a acción. El manejo de texturas da vida a los ambientes de cada viñeta, contrastando con la ausencia de color en la representación de los personajes. A esto se debe sumar el empleo de apariencia en negativo para las viñetas 1 y 3 de la página que generan sensación de incertidumbre en el espectador, ya que muestran a la madre furiosa aproximarse al lugar donde se encuentran el joven y su muñeco. La página transmite el momento de la narración antes del desenlace final, antes que se revele el secreto inesperado, el contacto del joven con la horrible realidad.

En su totalidad, esta narración gráfica, está concebida en el espíritu de la posmodernidad donde la realidad que se percibe que no es la autentica, sino que existe un mundo alterno, que en este caso es horrible. Una realidad, en la que el personaje principal vive atormentado, pero que parece haberla aceptado con resignación, es una muestra de los alcances de la *fantasía tenebrosa*, el juego de las realidades alternas (elemento empleado en las narraciones posmodernas), una fantasía de sufrimiento que se convierte en la ilusión para ocultar una horrible realidad. El muñeco de trapo se convierte en un agente de cambio, intenta mejorar la situación del delgado joven, pero en ese punto la muerte no es una solución, la única solución es el escape, el escape a un mundo mejor, el bosque. Nuevamente Rondón emplea el bosque como un escape de la realidad, un ambiente donde se puede vivir alejado de todo. Pero no todo es perfecto, el momento cuando la robusta madre se enfurece y golpea al joven representa la fuerza que pretende retener al sujeto en su tortura. El enfrentamiento entre la fuerza liberadora y la fuerza opresora termina revelando el secreto, la horrible realidad, representada a

partir de seres monstruosos, grotescos, deformes y aterradores, esa es la verdad, el joven ha perdido sus anteojos, el único elemento que lo mantenía alejado de la verdad, pero no siempre la verdad es la mejor alternativa. Un final perturbador para la oscura historia que ha construido Diego Rondón Almuelle.

Nuevamente el derroche de *fantasía tenebrosa* se expande por todo el relato, ambientaciones oscuras y relatos envolventes, juegos entre la realidad y la ilusión, la fantasía oscura que atrapa al espectador, todo esto acompañado por composiciones experimentales, juegos de texturas y colores son la combinación adecuada para exponer el “horror maravilloso” (Barrero, 2009)



Figura 46. Diego Rondón Almuelle. *Criatura*. Pág. (5).

2.3.1.5. Jarkacha

La última obra seleccionada para el presente análisis es *Jarkacha*⁵⁵, una novela gráfica de ocho páginas realizada por Diego Rondón Almuelle, publicada en la web del grupo Pandemia en el año 2010. La novela gráfica forma parte del último avance de Rondón como artista, su dibujo se estiliza y el empleo de texturas adquiere una importancia sustancial en todas las viñetas, texturas naturales que han sido trabajadas a través de software combinándolas con dibujos y fotografías, todas en blanco y negro. La obra presenta viñetas con bordes irregulares al igual que los *gutters* y existe combinación entre viñetas de distintas formas (rectangulares, cuadrangulares, trapezoidales, etc.) casi siempre con bordes irregulares, con líneas rectas y sinuosas. Emplea globos de dialogo, de forma ovalada para las conversaciones y de forma rectangular para la descripción del narrador. Desarrolla a lo largo de la narración la presencia de texto distorsionado en los fondos como parte de la composición de las viñetas.

Jarkacha narra la historia de Carlos, un reo que acaba de cumplir su condena y junto a sus compañeros se dispone a reinsertarse a la sociedad. Su esposa Yanira ha sufrido por los malos pasos de su cónyuge y parece tener sentimientos encontrados al saber que Carlos saldrá en libertad. Al encontrarse en libertad y celebrando con sus amigos, Carlos está muy perturbado por haber dejado en la celda la foto de su esposa, y cuenta a sus acompañantes un problema que tuvo en la cárcel con un Jarkacha⁵⁶, un imitador. Carlos teme por lo que pueda hacer este demonio a su esposa haciéndose pasar por él. Finalmente sus temores se convierten en realidad cuando el Jarkacha consume un encuentro sexual con Yanira, habiéndose hecho pasar por el mismo Carlos. Participan como personajes dentro de la obra dos principales y cuatro secundarios:

⁵⁵ Se utiliza cursivas para designar el título de la obra, mientras que se omiten las cursivas cuando se hace referencia al protagonista de la misma.

⁵⁶ Jarkacha es la denominación que emplea Rondón para designar a un personaje fantástico que posee la capacidad de imitación. La voz Jarkacha proviene del quechua jarjacha que se refiere a un demonio del incesto, más adelante se explicará lo referente a la leyenda de este ser proveniente de la mitología andina.

Personajes principales:

- Carlos: un ex presidiario, un hombre de mediana edad, de cabello corto negro, frente amplia, ojos claros y pequeños, barba incipiente, delgado, viste una camiseta sin diseño y posee un tatuaje en el brazo izquierdo con la inscripción “ROMERO”. El personaje es trabajado con trazo sencillo, empleando líneas gruesas y delgadas, posee rasgos expresionistas (figura 47).



Figura 47. Diego Rondón Almuelle. *Jarkacha*. Detalle pág. (2).

- Jarkacha: un reo, compañero de celda de Carlos, apodado “marciano”. Es un individuo de contextura delgada, con los hombros encogidos, de cabeza grande y deforme, es calvo, tiene los ojos pequeños y hundidos, prácticamente sin nariz y de boca diminuta, una especie de humanoide de aspecto repulsivo. Viste una camiseta interior sin mangas, sin diseño y un pantalón. El personaje es trabajado con trazo sencillo, empleando líneas gruesas y delgadas, posee rasgos expresionistas (figura 48, 49 y 50).



Figuras 48 y 49. Diego Rondón Almuelle. *Jarkacha*. Detalle pág. (6) y pág. (4) respectivamente.



Figura 50. Diego Rondón Almuelle. *Jarkacha*. Detalle pág. (6).

Personajes secundarios

- Yanira: Esposa de Carlos, es una mujer joven, de cabello largo y ondeado, es delgada, tiene ojeras y labios carnosos. (figura 51)



Figura 51. Diego Rondón Almuelle. *Jarkacha*. Detalle pág. (5).

- Ex convicto 1: personaje masculino de mediana edad, cabello lacio anguloso, corto y negro, barba incipiente, ojos claros y hundidos, con ojeras. Delgado, viste una camiseta con la inscripción: “MAR... ROMERO...”. El personaje está trabajado un trazo sencillo, empleando líneas gruesas y delgadas, posee rasgos expresionistas (figura 52).
- Ex convicto 2: Personaje masculino de edad madura, cabello muy corto al ras, barba incipiente, con ligeras arrugas en las mejillas, ojos oscuros y nariz ancha. Es delgado y viste una camiseta sin diseño (figura 52).



Figura 52. Diego Rondón Almuelle. *Jarkacha*. Detalle pág. (4).

- Personaje femenino: mujer de edad madura que solo aparece al inicio del relato. Acompaña a Yanira en la cocina, mientras ella desempeña las labores del hogar. Posee un rostro ligeramente avejentado, con el cabello claro amarrado con un

moño sobre la cabeza, lleva pequeños aretes circulares y viste una camiseta sin diseño (figura 53).



Figura 53. Diego Rondón Almuelle. *Jarkacha*. Detalle pág. (1).

La página analizada es la número 6 (figura 54), esta se compone cinco viñetas dispuestas en dos registros, uno superior y otro inferior. El registro inferior ocupa las tres cuartas partes de la página aproximadamente. El registro superior posee dos viñetas, mientras que el inferior tres. Las viñetas tienen forma cuadrangular con bordes irregulares y sinuosos, *gutters* angostos casi lineales, todos dispuestos sobre fondo negro. Además de los recuadros de diálogo se observa otros textos colocados sobre las imágenes a manera de estampado o grafiti. La página muestra el momento en el que se explica la leyenda del Jarkacha creada por Rondón, en una especie de flashback donde se da cuenta del actuar de estos seres fantásticos, pero el momento más exquisito de la página es el instante en el que se explica el poder de la imitación que poseen estos monstruos, combinando medio rostro humano, con medio rostro de jarkacha en un close up, acompañado de texto impregnado en la imagen a manera de sello donde se lee la frase “(I)MITADOR... / SEX)” reforzando el mensaje que expresa la imagen.

Según la mitología andina, el jarjacha⁵⁷ es un demonio producto del incesto, es aquel que ha cometido este acto aberrante y es condenado a transformarse en este monstruoso ser.

Una de las criaturas más importantes dentro del bestiario mitológico de la cultura andina, es sin lugar a dudas, el Jarjacha (carcaq), monstruo representado ya sea de manera zoológica, como una llama de dos o hasta tres cabezas, e incluso antropomorfa, mitad hombre y mitad llama, que aterra a los pobladores de la serranía con un grito estruendoso expresado como un qar-qar-qar, de donde dicen, proviene su nombre.

Según la mitología, el Jarjacha, sería en realidad personas, seres humanos condenados por Dios ha convertirse eternamente en este monstruo por haber cometido uno de los pecados sexuales más trasgresores para el cristianismo, éste es, el pecado del incesto.

Es decir, toda persona que comete una relación carnal entre padres e hijos, correrá el riesgo de convertirse en esta criatura, que según las historias tiene el poder de hipnotizar a sus víctimas mirándolas fijamente a los ojos para luego asesinarlas. (Expediente oculto, 2008)

Diego Rondon Almuelle cambia este mito, para construir su personaje y la historia en torno al mismo. La novela gráfica se desarrolla en medio de dos espacios principales, la cárcel, representada como un lugar decadente se presenta a partir de los recuerdos de Carlos; el otro espacio es ciudad, construida con el aspecto de un suburbio limeño, con bares subterráneos y barriadas propias de la periferia de la ciudad. Estos aspectos brindan a la narración un ambiente de mito urbano.

En medio de esta construcción, el artista presenta al Jarkacha, un personaje camaleónico, un imitador. El individuo hace su aparición desde la mitología andina, transformando el relato en una realidad alternativa, Jarkacha, ya no es un demonio del incesto, sino un imitador que busca asegurar su especie, tomando forma varonil y engañando a las mujeres. Si bien es cierto que el autor reconstruye el mito, no se desprende de su connotación sexual, ya que según la narración gráfica, el Jarkacha

⁵⁷ En la mitología andina para la denominación Jarjacha se puede utilizar tanto artículos femeninos como masculinos debido a su naturaleza animal que está relacionada con las llamas.

busca disfrazarse de ser humano, solo con la finalidad de satisfacer sus instintos sexuales y además de esa forma perpetuar su especie. La criatura es la personificación del engaño, en una realidad donde la transformación corpórea es posible, un monstruo puede asumir la forma que desee y engañar a cualquiera.

Nuevamente Rondón explota los aspectos de la posmodernidad, en relación a lo que perciben los sentidos. Los ambientes urbanos decadentes albergan también fantasía e irrealidad. Este es el punto de partida para reconstruir un mito andino, y transformarlo en una historia perturbadora, donde la percepción de la realidad está en cuestionamiento. Los sentidos son los que ayudan a relacionarse con el mundo real, pero cuando la realidad engaña a los sentidos todo se convierte en un ambiente incierto, inquietante y perturbador. En medio del drama de un ex convicto que pretende regresar a casa, no siempre las cosas salen bien y es el Jarkacha el encargado de convertir los temores de Carlos en realidad. Jarkacha es el agente de lo tenebroso, un ser de apariencia grotesca para el cual no existen obstáculos para perpetrar su engaño.

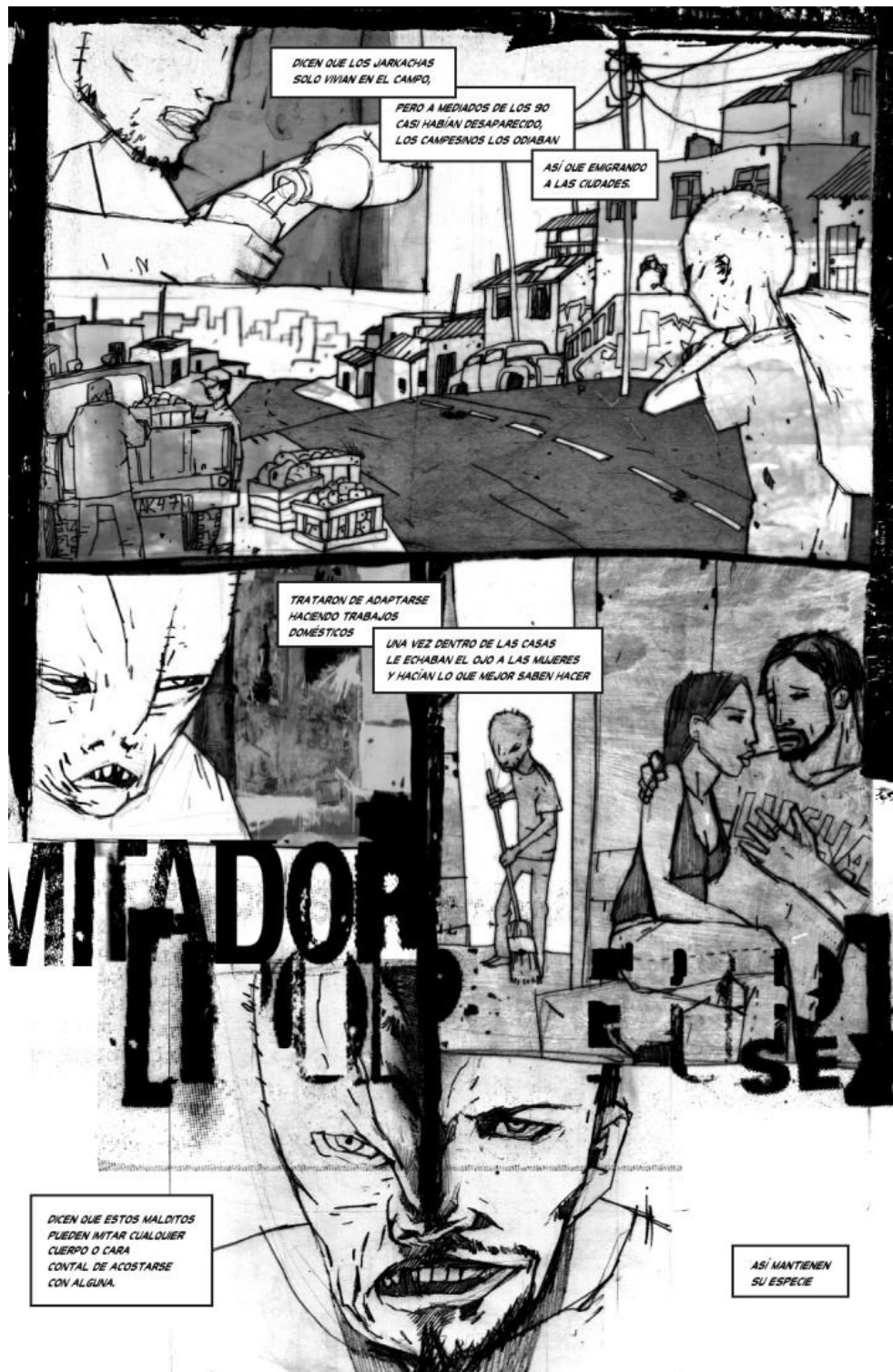


Figura 54. Diego Rondón Almuelle. *Jarkacha*. Página (6).

2.4. Análisis de la *fantasía tenebrosa* en las obras de Diego Rondón Almuelle

A partir del estudio realizado se pueden establecer las características de la *fantasía tenebrosa* en la obra del autor. En las novelas gráficas examinadas se encuentran

aspectos recurrentes que se identifican en función a dos ejes, lo literario (que es referencial) y lo artístico plástico que es el centro de la investigación.

En el eje de lo literario:

- Dicotomía entre fantasía y realidad, como partes integrales de un todo que compone el ambiente donde se desarrollan sus historias. Normalmente la fantasía es una realidad paralela, pocas veces explícita, siempre oculta, que se revela parcialmente. En muchos casos representa un escape para los protagonistas (ejemplo: *Criatura*, novela gráfica sin título en *Cuentos de casa*, *Presencia muerta*) pero este escape, no necesariamente involucra una mejor situación, generalmente es una fuga hacia la oscuridad, hacia lo tenebroso.
- Desarrollo de relatos envolventes, es decir narraciones que atrapan al espectador en el tratamiento de la historia, esto se obtiene gracias a la experimentación con los tipos de secuenciación de viñetas, al empleo de recursos gráficos como garabatos o textos ocultos e incompletos dentro de las mismas y datos argumentales no revelados al interior de las obras. Un ejemplo de esto último se encuentra en *Presencia muerta* donde nunca se explica con claridad quién es el violinista y de dónde proviene, incluso sólo aparece físicamente en dos viñetas, de las cuales una es la representación en garabato del personaje. Estas circunstancias hacen al relato envolvente e inquietante.
- Referencias al imaginario personal del autor, al que se alude a través de la mención de bandas de música como *Slipknot*, *Korn*, artistas gráficos internacionales como Dave McKean, H.R. Giger, y películas como *The Crown*, *El extraño mundo de Jack*, entre otras referencias
- Presencia de lo infantil e inocente que convive a la perfección con lo tenebroso. Esta relación se da a partir de la convivencia de ambos conceptos dentro del

mismo relato. Dicha circunstancia es común en la literatura infantil donde existen personajes tenebrosos o monstruosos que se asoman a través del relato. El propósito es atemorizar al ser humano en una etapa de su vida donde es susceptible a estímulos de este tipo, la niñez. En el caso de los relatos analizados en la presente investigación, el autor explota este recurso apelando a la reminiscencia de lo infantil en el espectador. Además Rondón define este aspecto como una expresión de sí mismo:

Eso es de toda la vida, creo que siempre me sale eso, yo soy una persona bastante tierna... me gustan los niños, aun me sigo comprando juguetes, quizá ya no tenga nadie con quien jugar, pero no me importa.

(...)

Y al mismo tiempo tengo una atracción inexplicable por el terror, lo oscuro, lo violento, me encanta la música metal.... Me gustan los tatuajes, las chicas, el sexo, es mi lado oscuro.

Y creo que mis dos lados andan de la mano. (Rondón, 2011)⁵⁸

Y afirma, al referirse a *Drak*:

En la historia del DRAK uno de los personajes más importantes es una niña que va contando la historia, es una historia macabra, pero desde el punto de vista de una niña, se vuelve más suave e inocente. (Rondón 2011)⁵⁹

Él concibe lo macabro y la ternura infantil no como aspectos opuestos que se rechazan, sino por el contrario, como aspectos que conviven en una relación de simbiosis, que permite ocultar lo oscuro y maquillarlo, para a la vez hacer la relación más inquietante y perturbadora. Además pretende entablar un diálogo con el espectador, para atraparlo a través de lo infantil y sumergirlo en esta expresión de sí mismo.

- Personajes que se convierten en protagonistas oscuros de las historias. Esto se refiere a que existen personajes en los cuales se centra lo tenebroso, se convierten en agentes de expresión del horror. Ejemplos de esto son: el Drak en la novela gráfica que lleva su nombre, el violinista en *Presencia muerta*, el

⁵⁸ El texto corresponde a una entrevista vía e-mail realizada el día 20 de enero del 2011.

⁵⁹ *Ibídem*

muñeco de trapo en *Criatura*, el Jarkacha en *Jarkacha* incluso se puede sumar a esta lista la máscara que utiliza el personaje de la novela gráfica sin título en *Cuentos de casa*, todos estos personajes se consolidan en representantes de lo terrorífico.

- Referencias a espacios no urbanizados como hábitat para lo fantástico terrorífico. como se observa en el bosque de *Drak*, así como en *Criatura* y en la novela gráfica sin título en *Cuentos de casa*, es aquí donde habita la fantasía, este es el espacio donde la racionalidad no tiene cabida y lo terrorífico fantástico se expresa con libertad.

En el eje de lo artístico

- a) La composición de página es sobrecargada a partir de imágenes, texturas y texto empleados por el autor para construir el ambiente gráfico que requieren las historias que va a narrar. A continuación se desarrolla la presencia de cada uno de los elemento que generan esta condición:

- Imágenes en el fondo de la página: Generalmente las viñetas están colocadas sobre espacios dibujados, como lo realiza Dave McKean en su obra *Batman Arkham Asylum*. Esta práctica consiste en realizar ilustraciones o utilizar texturas insertadas con software especializado (Adobe Photoshop) para construir un fondo de página como base. Dicha ilustración puede ser realizada a mano alzada a partir de una imagen esbozada o emplear un fondo de texturas de fotografías de espacios naturales, metales oxidados, maderas avejentadas, superficies digitalizadas a partir de escáner, etc. con el propósito de contextualizar las escenas representadas en cada viñeta. Este recurso genera una composición que

si bien es cierto posee tendencia a la simetría, termina presentándose sobrecargada con excesiva información visual para el espectador.

- Empleo de viñetas y *gutters* irregulares. Todas las viñetas que componen las novelas gráficas de Rondón poseen bordes irregulares, es decir que no están definidas en función a líneas rectas claras como se suele utilizar en las historietas tradicionales, sino son elaboradas en función a trazos realizados a mano alzada o manipulados a través de programas de computadora. Esto genera que los *gutters* sean también irregulares, en la mayoría de los casos, bastante angostos. Según la teoría del comic de McCloud el *gutter* es un elemento muy importante dentro del lenguaje de los comics, es el conector entre viñeta y viñeta, es el espacio donde el observador construye su propio enlace entre viñetas con un ejercicio mental que el autor denomina *cerrado*. El *gutter* no es solo un elemento decorativo o complementario, es parte de la narración gráfica. Rondón emplea el *gutter* no solo como un elemento de conexión entre las viñetas, sino que al deformarlos (al angostarlos o ensancharlos indistintamente) le añade un valor estético que influye en la composición de la página, comprimiendo las viñetas y dando la sensación de abigarramiento. Para Rondón el *gutter* siempre va a cumplir su función conectora dentro de la articulación de viñetas, pero a esto se suma un valor estético.
- Empleo de texturas dentro de las composiciones de página. Algo importante en la composición de la página en las obras analizadas es el empleo de texturas ya sean trabajadas a mano alzada como en el caso de *Drak* y *Presencia muerta* o insertadas a través de software de computadora por ejemplo en *Criatura* y *Jarkacha*. Generalmente son

texturas de elementos avejentados, ya sea madera o metal, estas buscan complementar los espacios narrativos y brindar la ambientación adecuada. Las texturas llenan el espacio visual y adicionan sensaciones visuales para la percepción del espectador al no captar la narración grafica como una ilustración sobre una superficie plana, sino que adquiere la impresión de poseer diferentes texturas en diferentes planos, que también añade sensación de profundidad. El empleo de texturas en las novelas gráficas de Diego Rondón es un elemento importante ya que no es algo tradicionalmente usado en la narración gráfica peruana, él experimenta y añade un recurso de narración grafica innovador que propone una nueva forma de novela gráfica peruana.

- Intervenciones con texto deformado. Existe presencia de texto a maneras de garabatos como en el caso de *Drak* y *Presencia muerta* o insertados por computadora como en la novela gráfica sin título en *Cuentos de casa* y en *Jarkacha*. Al igual que en el empleo de texturas, el texto se utiliza para complementar la composición de la página. Si bien es cierto que en el comic existe presencia de texto que forma parte de la narración misma, Diego Rondón además del texto natural de las novelas gráficas añade texto a manera de intervención como si se tratara de mensajes indirectos que inquietan al espectador. Esto se traduce en elementos visuales que intervienen en la composición de la página.

- b) Transiciones de viñeta a viñeta que buscan generar en el observador una lectura de imágenes envolvente alternando varios tipos de transición de viñetas. Como se ha revisado a lo largo de toda la investigación, la variación en el empleo de transiciones de viñeta a viñeta influye en el modo de narración visual y elemento

se convierte en el medio a través del cual el espectador se involucra en el relato. Como lo explica McCloud en su texto la transición de imagen a imagen en cada viñeta es un espacio vacío que está construido dentro de la cabeza del receptor quien va construyendo el sentido de la narración. Es aquí donde las transiciones de viñeta, entendidas como saltos espaciales-temporales que dan sentido al enlace narrativo de las viñetas, adquieren importancia sustancial. Es importante mencionar que las transiciones de viñetas son un aspecto que tiene que ver directamente con la composición de la página, entendiendo que la página es una unidad narrativa y que cada viñeta es un segmento de dicha unidad visual, y finalmente la obra completa es el conjunto de todas estas partes que poseen un sentido otorgado por el autor, por este motivo se ha mencionado constantemente los tipos de transición empleados por el autor.

Rondón varía constantemente los diversos tipos de transiciones, esta variación hace que su narración gráfica y la composición de la página sean experimentales, esto quiere decir que no se circunscribe a los criterios compositivos y narrativos del comic convencional. McCloud afirma que el comic occidental clásico (Europa y Estados Unidos), con excepción de algunas obras *underground* emplean determinados tipos de transiciones que generalmente fluctúan entre las de acción a acción, de tema a tema y de escena a escena. Diego Rondón experimenta prácticamente con los seis tipos de transición mencionados por McCloud experimenta con las diversas posibilidades de narración visual. Con más frecuencia utiliza los tipos de transición de escena a escena y de aspecto a aspecto, alternando con transiciones de acción a acción, de tema a tema y en pocas ocasiones emplea la transición de momento a momento y non sequitur.

- c) Manejo de claroscuro a partir de valoración tonal alta y baja con predominio de contrastes marcados de espacios en negro frente a espacios en blanco insertados en las viñetas. Este claroscuro se puede construir a partir de trabajo a mano alzada con técnica de la aguada para obtener matices progresivos de blanco y negro como es el caso de *Drak* y *Presencia Muerta*; o a partir de software de computadora, es el caso de la novela gráfica sin título en *Cuentos de Casa*, y *Jarkacha* donde la valoración del blanco al negro forma parte del trabajo computarizado del autor, combinándola con el juego de texturas que se oscurecen o aclaran en determinados espacios de las viñetas.
- d) Diseño de personajes. En las primeras obras analizadas, el diseño de personajes de Rondón contrasta lo naturalista frente a lo expresionista, los diseños que se acercan al retrato son utilizados en personajes opuestos a los seres fantásticos⁶⁰ los que están ligados al mundo racional (es el caso de Rita y Ana en *Drak* y el abuelo y la nieta en *Presencia muerta*). Por otro lado, el autor emplea rasgos expresionistas para construir a los personajes ligados al mundo fantástico por ejemplo Atcha, Drak en *Drak* (en este caso particular Ezquiél y su pandilla que podrían ser identificados como villanos, también poseen rasgos expresionistas), también es el caso de el violinista en *Presencia Muerta*. Más adelante en el desarrollo de su obra, el artista empieza a simplificar sus trazos y la construcción de los personajes posee tendencia hacia lo expresionista (es el caso de *Jarkacha*) lo que indica una propia depuración de su manera de dibujar, que actualmente se encuentra en proceso. Esta depuración consiste en la simplificación de sus trazos para construir sus personajes, como el mismo Rondón afirma, siente que su

⁶⁰ Es difícil hablar de héroes y villanos en la obra de Rondón ya que en las novelas gráficas escogidas, el autor no explota esta dicotomía, en cambio explota la dicotomía de fantasía y realidad, donde se encuentran personajes que representan lo real (independientemente de si son buenos o malos) y por otro lado los que representan lo fantástico, que generalmente son los agentes del terror sin afirmar que sean negativos o villanos.

dibujo debe alejarse de lo académico, que lo proporcional y armonioso no es necesario y la estilización de las formas le permiten explotar mayor cantidad de recursos expresivos. Finalmente se puede afirmar que existe una evolución en la forma de realizar el diseño de personajes, teniendo como punto de partida que inicialmente los trazos del artista son menos estilizados que fluctúan entre los rasgos naturalistas y expresionistas, y que posteriormente el autor depura su trabajo de personajes para privilegiar el recurso expresivo, lo que termina aterrizando en trazos estilizados y personajes con tendencia hacia lo expresionista.

Finalmente se puede afirmar que la expresión de la *fantasía tenebrosa* de Diego Rondón Almuelle se sigue construyendo dentro de su obra y que las características mencionadas en este punto se circunscriben a las obras y el periodo de tiempo estudiados (2004 – 2011). Finalmente el autor podrá reinventarla y apartarse de esta misma según considere pertinente en su avance como agente creador, entendiendo que esta es una circunstancia natural dentro del proceso creativo del fenómeno del arte.

CONCLUSIONES

1. La novela gráfica es una tendencia dentro de la historieta, cuya denominación surgió a finales del siglo XX, se caracteriza porque el artista toma protagonismo al individualizar su producción, el desarrollo de historias dirigidas a un público adulto, en las cuales se pone énfasis en los aspectos artístico-plásticos como son la composición de viñeta y de página, que da como resultado obras singulares de corte experimental, en lo que se refiere al ambiente gráfico.
2. La *fantasía tenebrosa* se define como una categoría artística dentro del género fantástico y el subgénero maravilloso, que se da en el Perú desde finales del siglo XX y que aún se desarrolla. En esta, las narraciones escapan de la realidad o se entremezclan con la misma. Además las historias son protagonizadas por seres extraños, completamente irreales. La *fantasía tenebrosa* posee características estéticas concretas que, otorgan significación particular al aspecto artístico que la convierten un concepto propio del lenguaje de las artes plásticas.
3. La *fantasía tenebrosa* como categoría se construye en función a dos aspectos. El primero, la consolidación de la posmodernidad dentro de la novela gráfica, a partir de la coyuntura nacional entre 1979 y 2001 en los aspectos político, económico y social, puesto que en ese momento suceden una serie de acontecimientos que marcan el final del siglo XX. En este contexto se gesta un espíritu posmoderno en los jóvenes artistas gráficos de esta época, que se expresa en las historias de las novelas gráficas del momento. El segundo, la influencia de los medios de comunicación masiva (cine, televisión, internet) y la apertura al mercado internacional del comic, que permite conocer lo que se realizaba en el arte gráfico en otros lugares del mundo (Estados Unidos, Europa y Japón). Estos dos aspectos

consolidan la *fantasía tenebrosa* como una manifestación experimental en la novela gráfica en el Perú.

4. La *fantasía tenebrosa* posee características que se presentan en torno a dos ejes: el literario y el artístico. En lo literario se encuentra una recurrencia en el tema sobre la muerte, acompañado del desarrollo de sucesos con contenido de violencia explícita, lo que genera relatos de corte terrorífico, densos y con tendencia oscurantista. Se percibe un sentimiento de frustración expresado en la actitud de los personajes, los acontecimientos se desarrollan en ambientes decadentes que corresponden a ciudades caóticas, páramos o bosques tenebrosos carentes de esperanza. Existe un relativismo posmoderno, expresado en universos donde todo puede suceder, que conducen a desenlaces inesperados. En el eje artístico se observa el manejo del claroscuro. La composición de la página es sobrecargada debido al empleo de viñetas y *gutters* irregulares, a lo que se suma la inserción de texturas extraídas de fotografías y texto alterado para saturar la estructura formal, práctica que se realiza a través *software* de computadora especializado. Lectura de imágenes es envolvente debido a la composición de la página y al empleo de diversos tipos de transición de viñetas y los personajes fluctúan entre los rasgos naturalistas y expresionistas.
5. Diego Rondón Almuelle es el principal exponente de la *fantasía tenebrosa* en novela gráfica peruana actual. Ha nutrido su imaginario de una serie de referentes internacionales de las artes visuales y musicales, como Dave McKean, H. R. Giger, Tim Burton, Slipknot, entre otros; de quienes ha recibido influencias en aspectos visuales, conceptuales y técnicos. Sin embargo a partir de su experiencia creativa ha procesado tales referencias y ha creado una obra original y de vanguardia en la producción novelista gráfica peruana.

6. En el aspecto formal, la construcción de personajes fluctúa entre rasgos naturalistas y expresionistas. El aspecto psicológico de cada uno es en muchos casos antagónico y representan las dicotomías fantasía–realidad e inocencia–siniestro. Cada personaje posee rasgos que lo identifican desde el punto de vista estético y narrativo. Esto revela un correcto desarrollo de los mismos, que se engranan en la estructura de la historia.
7. La condición artística de la novela gráfica, queda demostrada al someterla a un análisis profundo histórico artístico en el que se reconocen sus características plásticas y su aporte dentro del universo de la historieta.
8. En el Perú, este movimiento, posee una expresión que se ha sintetizado dentro de la categoría artística *fantasía tenebrosa*. Esta sistematización propia de la historia del arte concluye la validez como objeto artístico de la novela gráfica (y por consiguiente de la historieta).

BIBLIOGRAFÍA

BARBIERI, Daniele (1998). *Los lenguajes del comic*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

BARRERO, Manuel (2009) “El Horror Maravilloso”, *Tebeosfera*, 02 de marzo, 11:00 h
<http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_maravilloso.html>

CAMPBELL, Eddie (2007). *Manifiesto de la Novela Gráfica*. 25 de abril, 15.36 h,
<<http://www.68revoluciones.com/?p=450>>

CASTRILLON, Alfonso. (2003). *La generación del 68: entre la agonía y la fiesta de la modernidad..* Lima: ICPNA

CONTRERAS, Carlos [y] CUETO, Marcos (2010). *Historia del Perú Contemporáneo*. Lima: IEP Instituto de Estudios Peruanos.

CORRAL QUINTERO (2007) “Qué es la posmodernidad” , *Difusion cultural UAM*, 25 de abril, 11.20 h,
<http://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltiempo/98_mar_abr_2007/casa_del_tiempo_num98_67_73.pdf>

CRONOLOGÍA DE LA HISTORIETA PERUANA, (2009). La Nuez, Blogs El Comercio, 16 de setiembre de 2009, 16:07 h.
<http://blogs.elcomercio.pe/lanuez/2009/09/cronologia-de-la-historieta.pe.html>

CUADROS, Guido (2012) “DRAK, una joya perdida del cómic peruano”, 12 de enero, 14.30 h, <<http://comicapocalipsis.blogspot.com/2012/09/drak-una-joya-perdida-del-comic-peruano.html>>

EISNER, Will (1998). *La Narración Gráfica*. Barcelona: Norma editorial.

(1988). *El Cómic y el Arte secuencial*. Barcelona: Norma editorial.

FRANCO QUIROZ, Fernando (2008). CRONOLOGÍA DE LA HISTORIETA EN EL PERÚ. 30 de junio, 10.20 h, <
http://www.kingdomcomics.org/historieta_peruana.html>

GARCÍA, Santiago (2010). *La novela gráfica*, Bilbao: Astiberri Ediciones.

GASCA, Luis [y] GUBERN, Román (2001). *El Discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.

GONZALES, Renso (2004). *Carboncito N° 7*. Lima: s.e.

GUBERN, Román (1973). *Literatura de la imagen*. Barcelona: Salvat Editores S.A.

INFORME FINAL DE LA COMISIÓN DE LA VERDAD Y RECONCILIACIÓN.
Comisión de la verdad y Reconciliación, 20 de febrero de 2012, 11:15 h
<http://www.cverdad.org.pe>

LEDGAR, Melvin (2004). *De Supercholo a Teodosio: historietas peruanas de los sesentas y setentas*. Lima: ICPNA

LEYENDAS DEL PERÚ: EL JARJACHA O DEMONIO DEL INCESTO, (2008).
Expediente Oculto, 28 de abril de 2012, 11:25 h
<http://expedienteoculto.blogspot.com/2008/10/la-leyenda-del-jarjacha-o-el-demonio.html>

LOS GÉNEROS NARRATIVOS DE LA HISTORIETA, (2009). Bang! Teoría de la historieta. 16 de julio de 2012, 10:25 h <http://bang.wikidot.com/los-generos-narrativos-en-la-historieta>

LUCIONI, Mario (2001). “La historieta peruana 1”, en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, diciembre, pp. 257-264.

(2002). “La historieta peruana 2”, en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, diciembre, pp. 203-218.

MALPARTIDA TABUCHI, Jorge (2009). “Hora de dormir chibolos”, en *Equixde*, agosto, pp. 16 – 18.

(2010). “El juego infinito”, en *Mucha Pinta*, agosto, pp. 8 – 9

MASOTTA, Oscar (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Ediciones Paidós.

MCCLOUD, Scott (1995). *Cómo se hace un Cómic. Arte invisible*. Barcelona: Ediciones B. S.A.

MURO MUNILLA, Miguel Ángel (2004). *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de La Rioja.

NUÑEZ ALAYO, Evelyn Mabel (2010). *Novela gráfica peruana*. Tesis para optar el grado académico de Magister en Comunicaciones. Escuela de Postgrado. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

RACHITOFF INFANTAS, Luis (1981). *Historietas de ayer... y de hoy*. Lima: s.e.

RONDON ALMUELLE, Diego (2004). *Drak*. Arequipa: s.e.

(2009). *Gallinazo*. Arequipa: Cabanillas.

(2008) *Cuentos de casa*. Arequipa: Cabanillas.

SAGASTEGUI, Carla [y] LEDGAR, Melvin (2003). *La historieta peruana I: los primeros 80 años 1887-1967*. Lima: ICPNA

SALMORAGHI, Paula (2011) “Lo fantástico a lo que llamamos terror”, *Literatura 6º año INSM*. 31 de junio, 14.00 h.
<literatura6insm.files.wordpress.com/2011/04/terror.pdf>

SAYAN PUENTE, (1975). “Huayanay”, en *Diario la Crónica*, 2 de agosto, p. 17.

SOTELO, Marco Antonio. (2009) *Taxonomía de las historietas limeñas: propuesta para una clasificación de las historietas producidas y publicadas en la provincia de Lima Metropolitana entre los años 1990 a 2005*. Tesis para optar el título de Licenciado en Comunicación Social, Facultad de Letras y Ciencias Humanas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

RAMOS coord. (2012). *La verdad sobre el espanto*. Lima: Caretas, 2012.

RIVAS, comp. (2006) *Extraño: Antología del Cómic Peruano*. Lima: Federico Gerdes, 2006.

VÁZQUEZ, Laura, (2008). *Historia de la Historieta: aproximaciones teóricas y metodológicas para una investigación en curso*. 28 de junio, 9.38 h, <http://www.idaes.edu.ar/papelesdetrabajo/paginas/Documentos/04_InformedeInvestigaci%C3%B3n_LauraV%C3%A1zquez%20.pdf>